家用电脑与游戏机



Computer & Game 1999-8

封面视点

天旋地转过山车！

过山车大亨

简体中文版

银焰洗剑录 新派角色扮演强势出击

凯撒大帝Ⅲ 罗马就是一天之内建成的

世纪战略 百战百胜的攻略要诀揭秘

魔法风云会 带您进入魔法牌的奇幻世界

从Mystique170到G400MAX

环绕立体声系统初探

显卡软件BIOS升级

SS手柄完全改制白皮书

文渊图：伤别离

ISSN 1005-6793



9 771005 679003 08>






地理大富翁


建筑大富翁


历史大富翁


后羿射日

截止日期9月15

体验中国游戏玩家的“非常计划”

烈火文明现接受全面预定

如果您拥有以下正版游戏《生死之间》《生死之间II》《赤壁》《天惑》《铁甲风暴》《剑侠情缘》



先送 价值86元的《世纪战略》正式版光盘

再送 以最优惠价格32元购买价值86元的精美双CD《烈火文明》正式版

还送 标明您骨灰级别玩家身份的会员卡，可享受很多正版游戏的优惠或赠送！

又送 价值15元，厚达150页全彩色的《烈火文明》改编漫画

烈火文明 全彩色漫画

为了答谢长期支持、关心国产游戏和关心尚洋的热情玩家，我们正式确定以下答谢方案：

1、凡曾经购买《生死之间》《生死之间II》《赤壁》《天惑》《铁甲风暴》《剑侠情缘》正版的玩家，现在只需25元就可参加我们的“非常”计划，立即行动吧，只需25元预先订购，就会送您：

1)最新的《世纪战略》正式版光盘（立即得到）

2)标明您骨灰级别玩家身份的会员卡，凭它可以得到以后晶合公司所销售的软件种种优惠（立即得到）

3)厚达150页全彩色的《烈火文明》漫画

4)正式版《烈火文明》游戏场景将会有一个特别迷宫，迷宫中将开辟北京房间、上海房间等各省市房间，在这些房间之中，纪念墙上将刻上您的名字，让全世界都知道您对中国游戏的支持。

5)加32元购买价值86元的精美双CD《烈火文明》正式版。

注：如果您不是这些产品的正版用户，但又想加入这项计划，您也只需要交纳30元！！！

以上游戏的正版用户需直接向我们汇款25元方才有效，见左下的汇单样式。

只要30元！

热线咨询电话 010-62386095 就可以立即换回价值100元的“非常赠品”！

万众期待的烈火文明于9月25日正式上市

老用户的特权

1、凡参与《谁是你心目中的女孩》活动的玩家，我们在《烈火文明》正式版中，您只要输入您的姓名，游戏女主人公的芳名，就会变成您心目中女孩的名字。

2、参与《尚洋开出黑名单》《谁是你心目中的女孩》《原来还有免费的快乐》活动的2万名玩家您的名字会被收录在《烈火文明》正式版本光盘中。我们将近期向您寄送表格，您可以将您的喜好和联络方法甚至照片回寄给我们，我们将会把这些资料刻录在光盘中，通过《烈火文明》光盘，您可以和全国各地的玩家交流、交友。如果您想知道自己的名字是不是已经被我们收录，可以在8月1日在我们的网页上进行查询。www.sysnetgame.com

3、凡参与过以上这些活动的玩家均可在预定活动中优惠5元，即25元！(向尚洋公司直接汇款)

4、凡购买过血狮的玩家，您的预定价格只需要10元！！(向尚洋公司直接汇款)

5、凡我们承诺过的1056名的血狮用户，我们将免费送您烈火文明正式版本光盘，您不需花任何费用。烈火文明上市时候可凭光盘直接换取。

100029 中国人民邮政汇款通知

贰拾伍元正

北京市西城区北三环中路27号商房大厦4层

中青旅尚洋电子技术有限公司 刘正军

您的地址

您的姓名

1)请您填写好“订购烈火文明游戏软件”

2)千万请将您的联络电话或寻呼写清

3)请填写好您的姓名及地址

您可选择4种方案购买“非常定单”

1、在各大城市书报摊点直接购买！！！

2、通过汇款直接向我们预定。

3、通过各地的晶合（大众）软件、连邦、赛乐氏连锁组织分店直接购买。

4、通过Internet 珠穆朗玛 www.8848.net进行预定（推荐方案，另有礼品）因为您可以通过长城电子借记卡、招行一网通、长城信用卡、牡丹信用卡、浦发行东方卡、工行存折账户、浦发行存折账户、VISA卡、MASTER卡进行网上支付。

本次活动合作厂商：晶合顺达（大众软件）及



与众不同的“非常定单”

不是一张纸、不是一句话，而是凭实实在在的正版游戏光盘！订购万众期待的《烈火文明》

最早的1056名血狮用户不要钱！

其他血狮老用户10元！

曾经参与我们活动的朋友25元！

其他国产游戏的老朋友25元！

新玩家30元！

请各地的分销商、经销商、店面速与我们联系，安排各城市首发活动事宜，我们将向各位厂商提供最强有力的支

不要说“羊毛出在羊身上！”因为这些确实物超所值！30元换100元（商品），加30元再换100元（商品

通过中国计算机报 INFOCD 发放征求意见版20万份以上！

久违的中文RPG游戏！首创中文3D角色扮演！现正全面预定(见内彩页)

烈火文明 NIRVANA LADY VERSION

第一个中文全3D的RPG游戏《烈火文明》征求意见版4月总共发放量超过20万份，成为测试与征求意见规模最大的国产游戏软件，经过超过万人的实际测试，2个月内就已收到了几千份热情玩家的中肯意见。众多玩家在充分肯定之后，更多的提出了修改建议。

经过《烈火文明》开发小组的努力和再三延期，这个开发周期跨度达2年多之久的产品终于初露端倪，并正式决定于今年9-10月全面上市。在可能的情况下，日文版本，中文繁体、英文版本将在全球同步推出。

此时《烈火文明》开发小组正全面的进行测试和后期调试工作，相信经过2年多的开发周期，投入360万人民币、前后投入人员近百人的《烈火文明》能为中国游戏在本世纪画上一个圆满的句号，为下个世纪留下美好的期待。





更加细腻的动作，全面更新丰富情节！



为了使RPG的对战部分更加精彩，全程3D摄影机动态跟踪！逼真的即时光影！



更加稀奇古怪的外星人和召唤兽







也许数字能说明我们的真诚

至今为止各媒体报道介绍《烈火文明》文章超过300篇。

参与并给予《烈火文明》报道支持的媒体超过65家。

我们发放介绍宣传品超过45万页

各种纪念卡片发放量超过6万张

为用户寄送的信件超过3万封

征求意见版光盘发放20万份

收到用户询问电话5600个以上。

收到信件总数12876封

表示支持尚洋公司占88.03%

期待烈火文明游戏的52.96%，非常期待的30.49%

经过调查《烈火文明》已经成为知名度最高的国产游戏。

其期待值更是同行业中的佼佼者。

玩家在信中充满了对游戏期待和对尚洋的鼓励。“希望你们不要害怕失败，每一次失败只能证明你们离成功越来越近”“烈火文明会成功！真正的火一把！”

Pentium MMX+Voodoo/Pentium II/Pentium/III/Celeron/AMD K6-2/K6-3 均可运行

九月二十五日正式全面上市

经过万人测试，脱胎换骨全面更新，

世纪末足以令人翘首期盼的中国游戏！

http://www.sysnetgame.com

Sysnet Electronics Co.,Ltd. Information Development Dept
Tel:8610-62386095 62359070- 701 Fax:62359075

4/F,Beijing ShangFang Building, Western District,Beijing,P.R.CHINA (100029)

认真 & 宽容

时间过得好快，转眼大考小考已成过眼云烟，大玩特玩的日子已经过半，杂志社热热闹闹的周年庆落下帷幕，7月的太阳风驰而去，8月的日头又火辣辣地来，呵呵，转眼又到了石子当班的日子。(别笑！^_^)

说起来大家可能不信，杂志五周年庆典这样热闹的活动，石子是从未见识过。虽说做学生时，开学、毕业都有典礼，可惜参与热情不高，真正令人血脉沸腾，几天几夜合不拢嘴闭不上眼的，就这么一回。清楚地记得众编辑风风火火为刊庆忙里忙外的日子，每个人都是脸上满带笑容、言语掺杂喜悦……顶着最流行的晒伤装，在杂志社、各大公司、庆典会场和比赛现场往来奔波……整整一个月，居然连联网对战都凑不齐人。

其实，为杂志奔忙是编辑的责任所在，"干一行爱一行"虽然已经很少人说了，但是大家却实实在在地这么做着。石子贪玩，经常玩得废寝忘食，没日没夜，但是在审核校对文章时也是不敢走神，生怕一不小心犯了错，被丢烂柿子。不过，就是这样小心谨慎，也会发生意想不到的状况。清楚地记得第一次接手栏目，反反复复删来改去后，蛮有把握地吹牛说："保证没问题！"，结果杂志印出来，立刻被纠出几个大错别字，当时就想一头撞死——眼睛虽然长得不大但也不小，怎么连这么几个简单的错字也瞧不出来呢？真是没脸见人了！从此之后，越发地小心谨慎，一看到生僻的字眼就开始搬辞典……如此认真了几个月，没再出什么纰漏，心里窃喜，耳畔仿若有老编的赞扬之声(自我感觉良好 ^_^)。可惜好景不长，3月第一次责编，本以为一切顺利，不想熬得通红的双眼死活也看不出的问题，终于还是暴露了，目录中的几处错误被读者雪亮的眼睛一一截获，



看罢留言板，石子每遇老编目光都会主动"绕道行驶"(此是真事！)。好在有马哥做挡箭牌，老编也宽容地原谅了石子"都是没有经验的错"，大家都只帮助石子抓"虫子"，却爱惜地舍不得扔柿子……令石子心里惭愧，发誓以后要熟练"火眼金睛"之术。然而刚塌实了数月，又故态复萌，在自己负责的栏目里鬼使神差地犯了个离谱的错误——拿到杂志才发现，居然会把作者的名字写错！眼看纠正为时已晚，只好硬着头皮写信去道歉，鞠躬再鞠躬！过了几天，接到了作者的回信，战战兢兢地打开一看，居然没有讨伐之意，而满是原谅之辞，石子顿时激动得几欲落泪(实在没想到会这么快得到原谅)……至此，石子彻底体验到了认真的意义，也真正懂得了读者那份宽容爱护之心。大家一个劲地说错误是不能容忍的，可是最终还是一次又一次地原谅，一次又一次地说"下不为例哦"。

"爱之深责之切"这句话，在石子当读者的时候也是经常挂在嘴边，可是直到做了编者才真正领悟这句话的深意。对读者来说，越是深爱的东西就越希望它能尽善尽美，对编者则越是渴求完美就越是觉得自己做得还不够，由此看来，我们对《家》的感情都是一样的。爱家，所以希望家能变得更明亮，更完善，拥有更多真挚的朋友。

做这期杂志的时候，石子特别认真，因为石子的心里有一份沉甸甸的责任，面对读者朋友们的期待，面对大家一次又一次痛责之后的原谅，石子非常想让大家能看到一个完美无缺的《家》，一个理想中的乐园。

石子 99.8

家用电脑与游戏机



(总第60期)

目　　录

主　　编: 赵震东
常务副主编: 孙百英
专栏编辑: 刘威　梁华栋　陈明辉
　　　　　谷岩　宋润方
美术编辑: 单非
责任编辑: 谷岩
电　　话: 编辑部 010－68728137
广告部: 010－68728133
发行部: 010－68728132
传　　真: 010－68728134
通信处: 北京813信箱(100037)
业务/稿件: fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱: reader@fcgm.com.cn
WWW主页: http://www.fcgm.com.cn
捷径公司: (门市部)北京海淀区阜城路8号(西钓鱼台平房)(100830)
邮购地址: 北京813信箱(100037)



游戏是通往电脑世界的捷径

主办单位: 科学普及出版社
国内发行: 北京市报刊发行局
国外发行代号: 1359M
订　　阅: 全国各地邮局
刊　　号: ISSN 1005－6793
　　　　　CN 11－3450/TP
邮发代号: 82－622
印　　刷: 北京外文印刷厂
广告许可证: 京西工商广字第0010号
办公地址: 北京市海淀区增光路45号综合楼四层(可通信)
邮　　编: 100037
定　　价: 6.80元



劳拉又有新冒险

尽管 Eidos 依然准备让劳拉的下一次冒险在暗底下进行，但"古墓"系列的最新一代《古墓丽影Ⅳ：最终启示》还是已露端倪。虽然在今年的 E3 大展上人们未见到这个游戏的公开演示，但有内部消息称，Eidos 曾在 E3 闭幕之前邀请一些专业人士观看了演示。另据透露，该游戏的 PS 版本已于 6 月出现在美国零售商的秋季发行单上，但是依然没有任何该游戏的消息从 Eidos 传出，预计 Eidos 要到今夏才会正式公开《古墓丽影Ⅳ：最终启示》的细节。

就目前所知的情况，该游戏将重新回到当初使这个系列走红的风格路线之上，但这并不意味着会更加突出劳拉性感迷人的形象，而是将更注重表现探索、冒险以及解谜带给玩家的感受，不会像《古墓丽影Ⅲ》那样以操作性和战斗取胜。



微软垂青"环境音效"

6 月中旬，微软宣布已得到 Creative 公司授权，可以使用该公司 EAX（环境音效）技术中的一些声音特效，包括边缘处理、和声、环境回响等，并将经由 DirectSound 和 DirectMusic 增加到微软公司最新的 DirectX 8.0 中。由于 DirectX 7.0 已经基本制作完成，考虑到增加 EAX 会推迟 DirectX 7.0 的推出，因此微软决定将其整合到 DirectX 8.0 中。

这是一项对双方都极为有力的合作，对于微软，DirectX 8.0 可以允许游戏开发者更方便地写出适合视窗环境的声音效果，更好地控制游戏中的声音参数从而增强游戏的娱乐感受；而对于 Creative，则可以在激烈的竞争中借微软占得先机，EAX 技术和 DirectX 的结合将巩固 EAX 作为流行 PC 声音标准的地位并使之继续发展。

微软、KONAMI 相互大移植

7 月 7 日，继微软和日本 KONAMI 公司宣布合作以后，两者已开始商讨要将哪些次世代游戏移植到 PC 之上了。根据报道，微软准备在明年发行《燃烧战车》(Metal Gear Solid) 的 PC 版本，并将具有网络游戏功能。此外，冒险游戏《寂静岭》(Silent Hill) 也在移植计划之中。

KONAMI 也透露，他们将把微软发行的 PC 游戏《战斗飞行模拟》(Combat Flight Simulator)、《帝国时代》(Age of Empires)、《疯狂摩托》(Midtown Madness)、《机甲战士》(MechWarrior) 等移植到世嘉的新游戏主机 Dreamcast 以及索尼即将推出的游戏主机 PlayStation 2 上。KONAMI 将首先在北美地区发行这些移植后的游戏，然后才在日本地区发行。

《暗黑破坏神Ⅱ》发售日期初定

Blizzard 不仅游戏做得好，在商业运作上也很有一套，那一次次似假又真的发行日期总是让玩家充满了期望，只盼着游戏早日上市。

7 月初，根据美国软件销售商 Babbages 和 Software Etc 的发行日期名单，《暗黑破坏神Ⅱ》预定在今年的圣诞节上市。一位 Blizzard 的发言人表示，尽管最终的发售日期还没有定，但



制作小组已经完成了最后一章的制作，也就是说，《暗黑破坏神Ⅱ》的单人游戏部分已经全部制作完成了。目前，该小组正在全力制作游戏的"战网(Battle.net)"体系，尽可能地平衡游戏的可玩性，并已开始进行内部的游戏 BETA 测试。

美国放宽高性能游戏机出口限制

据美国《洛杉矶时报》报道，美国政府正在考虑制定法规，以限制索尼公司开发的新一代游戏主机 PS2 在国外的销售，以防其战略对手籍此增强在武器开发和战争指挥方面的计算机实力（听起来有点荒唐）。这是由美国国会认定中国对其政府武器实验室进行了间谍活动、并购买了美国制造的计算机及其他高端技术从而对其安全构成威胁而引起的。虽然索尼公司宣称 PS2 的核心芯片运行速度比 PⅢ 还快三倍，但 INTEL 始终认为这不过是夸大其辞，然而美国政府却并不这么认为，依然煞有其事地大做文章。这位"世界警察"的做法简直让人哭笑不得，幼稚的不得了。

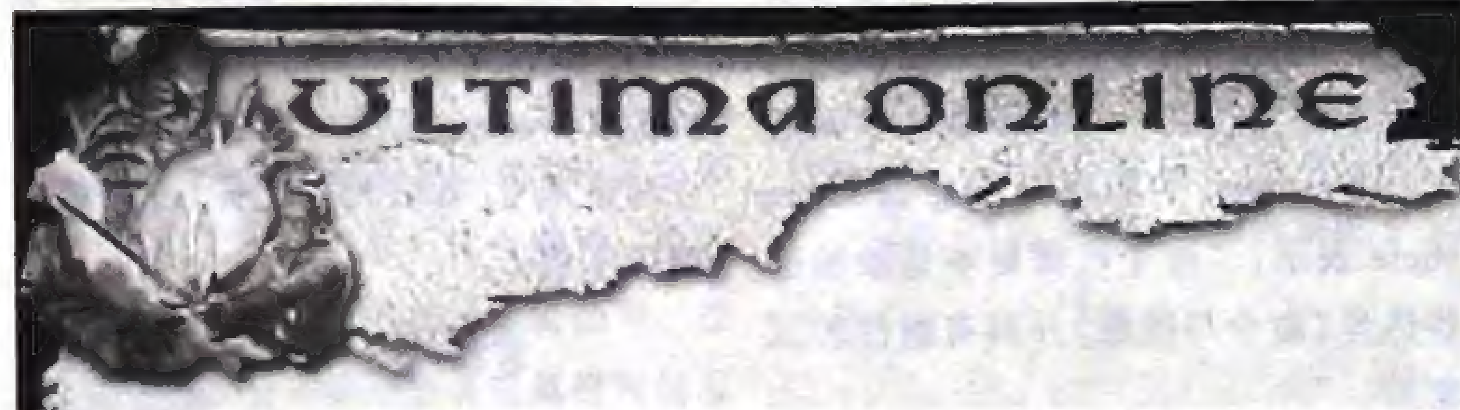
7 月 1 日，美国总统克林顿又表示将应厂商的要求放松限制，允许 PS2 及同类产品销售到印度、中国、俄罗斯等国家。最高兴的莫过于电脑界了，因为根据限制法案，如果向印度、中国、俄罗斯等国家销售每秒运算 20 亿次的计算机，制造商必须就每一笔交易向政府作出报告，事实上这是根本不可能的，诸多厂商会因此蒙受重大损失。

目前，美国制造商可以在不对政府作任何通知的情况下向以上国家销售每秒运算 65 亿次的高性能计算机，不过性能更强大的计算机的对外销售还是要向美国政府作出报告，白宫官员表示在未来 6 个月中将继续对这些标准进行评论和修改。

"巫师"滥用职权遭解雇

目前，Origin Systems 在其官方站点上发表声明，宣布已解雇该公司在网络角色扮演游戏《网络创世纪》中扮演"游戏巫师"（英文名为 GM）但却滥用职权的一名工作人员，起因是这位"巫师"在网络拍卖站点 eBay 上以数百美元的价格卖出了一些用在游戏世界中的虚拟金钱和建筑。

记者就此事和 Origin 公司的代表 David Swofford 进行了接触，不过他拒绝发表评论，因为"那只是个人问题"，没有多说的必要。在声明中，Origin 表示将采取行动监视游戏内部成员的活动，对于那些关心此类问题的玩家，Origin 还特地公开了一个电子邮件地址——complaints@owo.com。尽管已发生这种令人不快的事情，但 Swofford 依旧表示对《网络创世纪》的内部成员很有信心。



微软收购 ShadowFactor

6 月中旬，微软宣布收购了位于加拿大的一家名为 ShadowFactor 的软件公司。ShadowFactor 目前正在开发一种名为 BattleCom 的技术，该技术可使玩家在玩网络游戏时用语音进行联系。

尽管进行网络语音联系已不再是新鲜事了，但将之应用于游戏却始终无人关心。去年有一个使用语音联系技术的网络多人游戏《火力队》(Fireteam) 出现，可惜的是并未得到应有的关注。微软显然看到了语音联系在游戏中的良好前景，因此才会实施此次收购行动。其 DirectX 产品经理 Kevin Bachus 指出："比起不停地输入语句来，用语音和别的玩家在网络上进行联系无疑为网络游戏开创了一个新的纪元。"此外，他还透露，微软将在即将推出的 DirectPlay 中整合 BattleCom 技术，使之成为 DirectX 的一部分。

被收购后，ShadowFactor 将把全部精力集中到 BattleCom 技术的开发和将其整和到 DirectX 的任务中去。据说目前已经有 DEMO 可以下载试用，玩家所需的是一台 MODEM、一个话筒、一块全双工的声卡，目前支持该技术的游戏包括《帝国时代》、《博德之门》和《永恒的任务》等。



Hasbro 推出"雅达利"纪念游戏合集



在老一代游戏机"雅达利(Atari)"27 周年纪念活动上，Hasbro Interactive 公司推出了一款游戏合集，其中包括当时最流行的《行星大战》(Asteroids)、《蜈蚣》(Centipede)、《导弹司令部》(Missile Command)、《暴风雨》(Tempest)、《大脱狱》(Super Breakout) 以及《Pong》等 6 款游戏。合集中还包括对雅达利游戏主机创始人 Nolan Bushnell 的采访以及一系列相关的桌面主题、鼠标指针和屏幕保护软件。为了突出怀旧气氛，游戏光盘还随带捆绑了很多具有复古色彩的纪念品。

"雅达利游戏以创新和极高的可玩性为高速发展的电子电脑游戏产业打下了基础，" Hasbro Interactive 公司总裁 Tom Dusenberry 说："我们为能把雅达利上最出色的游戏和有关雅达利旧日回忆的事情奉献给老玩家们而感到自豪。"

据称，Hasbro Interactive 还计划发行另外两个雅达利经典游戏合集。

Blue Byte 重返"龙潭"

如果你是一名超级老玩家，肯定还记得那个名叫《龙潭》(Dragon's Lair) 的游戏，这个 1983 年推出的经典冒险游戏有着当时无与伦比的精美画面，给所有玩家留下了深刻的印象。

现在，16 年以后，欧洲的游戏制作发行公司 Blue Byte 宣布将发行一个该游戏的全新版本——《龙潭 3D》，

并将与该游戏的原创小组合作开发，电子游戏业著名制作人 Rick Dyer 和漫画家 Don Bluth 也将加盟。游戏的开发工作将主要由 Dyer 开办的 Dragonstone 公司负责，而 Blue Byte 则主要负责发行。

据悉，《龙潭3D》将同时拥有 PC、Mac 和 PS2 三个版本，预计将在 2000 年圣诞节发行。

《生化危机》遭遇禁售危机

暴力游戏对玩家情绪和心智的影响已经越来越引起关注。日前，意大利警察部门展开行动，没收了其国内所有游戏零售商店中的 PS 游戏《生化危机Ⅰ、Ⅱ》(Resident Evil Ⅰ、Ⅱ)。根据内部消息，意大利禁止销售该系列游戏的主要原因是因为游戏中充满了暴力和危险内容。据悉，索尼公司设在意大利的办公室在游戏被查抄前几个小时已经得知消息，但是索尼拒绝对此事进行评论。

随后一天，索尼打破沉默，表示将向在查抄中遭受损失的商家作出赔偿。不过，目前还不清楚赔偿究竟是以现金退款的方式还是以在这些商家今后向索尼购买 PS 游戏的钱款中扣除的方式进行。

《泰伯利亚之日》开始预订

如果在商业竞争日趋激烈的今天，还有一个在发售前不需做任何宣传也能吸引消费者付钱购买的游戏的话，那一定是 Westwood 公司的《命令与征服Ⅱ:泰伯利亚之日》。这个令所有 C&C 迷牵肠挂肚的续集的制作已持续三年，期间历经了几次延期事件。



为了回报广大玩家的厚爱，Westwood 在 6 月 17 日宣布，任何直接通过电子艺界或游戏零售商店预订该游戏的玩家都将得到一个该游戏的收藏版本。Westwood 的市场部副总裁 Laura Miele 表示：“这个收藏版本是献给那些热爱《命令与征服》并具有耐性的玩家的。”

每一个《泰伯利亚之日(特殊珍藏版)》包装盒上都会有唯一的号码，用银箔包裹并附带游戏制作小组签名的操作手册。另外，每一个该版本的游戏都将赠送 NOD 或 GDI 造型的手工制品(小雕像)。为了真正使其具有收藏价值，Westwood 表示，此种版本的《命令与征服Ⅱ:泰伯利亚之日》不会通过商店零售。

资料提供\天骄创作室 雷鸣
整理\Racer

新闻速递

◇ 6月初，娱乐软件制作发行公司 Sierra 宣布将和具有传奇色彩的音乐小组“Yes”合作，为即将发行的由 Relic 公司开发的即时策略游戏《家园》(Homeworld)制作一首主题歌曲，借此来更好地表现游戏的魅力。

◇ 日前，Activision 公司为其发行的回合制策略游戏《文明：呼唤力量》(Civilization: Call to Power)推出了一个“调皮”的附加工具。通过该工具，用户将可以修改游戏中现有的内容并创造出新的东西来。这个工具是完全免费的。

◇ 7月1日，游戏开发公司 Rockstar Games 正式推出《豪盗神偷Ⅱ》(Grand Theft Auto)的官方网站，访问该网站的浏览者可以获得该游戏的最新开发信息。此外，该网站还提供《豪盗神偷：伦敦 1969》(GTA: London 1969)的自由免费资料版《豪盗神偷：伦敦 1961》下载。

◇ Valve 公司日前表示，他们准备为其制作的年度最佳动作游戏《半死不活》(Half-Life)发行一个年度游戏版本，该版本除整合了游戏发行后所有的升级补丁之外，还加上了《团队要塞》这个资料版游戏。对于《半死不活》的支持者来说，这是绝对不能错过的。

◇ 由 Pandemic Studios 制作、Activision 发行的即时策略游戏《黑暗王朝Ⅱ》(Dark Reign 2)预定将在今年冬天推出。为了让玩家更好地了解最新动态，6月下旬，《黑暗王朝Ⅱ》的官方网站正式推出，该站点包括新闻、游戏画面、制作小组消息、论坛及下载等栏目。

◇ 虽然现在动作游戏中应用的技术越发高深，游戏画面也越来越好，可怀旧的玩家依然大有人在。继 GLDoom 出现之后，老一代动作射击游戏《异教徒》(Hexen)的优化补丁 GLHexen 0.08 版于日前发布，除了在 OpenGL 基础之上做了优化之外，该版本的 GLHexen 还修正了以前的一些错误，包括武器表现的 BUG、游戏存档的 BUG 等。

◇ “沙丘”风暴即将席卷全球，Westwood 在 6 月份宣布，他们将在今年冬天把 PC 上的 3D 即时策略游戏《沙丘 2000》(Dune 2000)移植到次世代游戏机 PS 上，这已经是该公司继《命令与征服》之后第二个被移植到其他游戏平台上的电脑游戏系列。

◇ 《雷神之锤Ⅱ》(Quake Ⅱ)的 Mac 版本 7 月初正式上市。

PlayStation Award 1999 召开



6月9日，在日本新高轮王子饭店，索尼电脑娱乐公司(SCE)召开了一年一度的 PS 软件表彰大会“PlayStation Award 1999”，这旨在奖励销售量超过 50 万部的 PS 软件的大会已是第 5 次举办。本次大会是针对 1998 年 6 月以后日本国内销量突破 50 万的 PS 软件进行表彰，共有 24 款软件获奖。

大会的大奖双白金奖当之无愧地被 SQUARE 的《最终幻想Ⅷ》夺走，它是唯一一款销量突破 300 万的作品。其制作者之一北濑佳范风趣地表示：两年前 FFⅦ亦获得此项大奖，本次重夺桂冠真值得他全家骄傲。销量在 100 万以上的软件有 3 款，分别是 SCE 的《XI》和《古惑狼 3》以及 TAITO 的《电车 GO!》，它们分别获得白金奖。另外 NAMCO 的《山脊赛车 4》和 KONAMI 的《燃烧战车 Solid》等 20 款游戏分别获得金奖。

本次大会的司仪是 SCE 的久多良木健社长，他在会上代表索尼公司和广大玩家向以上优秀软件的制作人员表示感谢，并亲手将奖品送到每一位领奖者手中，大会始终保持着温馨祥和的气氛。另在会上久多良木健社长发布了令所有参加者感兴趣的话题，即关于次世代 PS 的作品将在 9 月 17 日的东京电玩展'99 秋隆重推出。

获得金奖(销量 50 万部以上)的游戏如下：

1. 山脊赛车 4(NAMCO)
2. BEAT MANIA(KONAMI)
3. 武藏传(SQUARE)
4. 实况世界杯 WINNING ELEVEN 3(KONAMI)
5. 燃烧战车 Solid(KONAMI)
6. 陆行鸟之不思议迷宫 2(SQUARE)
7. 电车 GO! 2(TAITO)
8. 星之海洋 2(ENIX)
9. 实况职业棒球'98 开幕版(KONAMI)
10. SIMPLE 1500 系列 Vol.1 麻将
11. SD 高达 G GENERATION(BANDAI)
12. 浪漫传说·天涯 2(SQUARE)
13. 幻想传说(NAMCO)
14. 街霸 ZERO3(CAPCOM)
15. 怪物农场 2(TECMO)
16. 拉米演奏师(SCE)
17. FIFA 98 世界杯之路(EA)
18. 最终幻想Ⅶ国际版(SQUARE)
19. 幻想水浒传Ⅱ(KONAMI)
20. Dance Dance Revolution(KONAMI)

《FFⅨ》将在 PS 上推出

近日消息，SQUARE 公司的超级 RPG 大作《最终幻想Ⅸ》(FINAL FANTASY Ⅸ，以下简称 FFⅨ)将在现行的索尼 PS 主机上推出。

此消息是在 DIGICUBE 公司主页上最先披露的，据悉，SQUARE 正全力完成该游戏开发工作，一切进展顺利。游戏暂定于明年 3 月发售，但 SQUARE 会根据次世代 PS 以及其他软件的发售时期等综合因素对《FFⅨ》的上市时间做出调整。由于 DIGICUBE 公司是 SQUARE 的子公司，因此其主页上公开的消息有极高的可信程度。虽然事后 SQUARE 对此事表示无可奉告，但那些渴望在次世代 PS 上见到《最终幻想》画面的玩家恐怕只能等到《FFⅩ》的登场了。事前业界曾有言论认为《FFⅨ》在次世代 PS 上登陆的可能性不大，但对于现在的 PS，有人说《FFⅧ》已将其机能发挥到了极限；而对游戏一直强调宏大电影画面的 SQUARE 来说，次世代 PS 的优越机能也许是其软件开发的最好平台。业界人士分析，SQUARE 之所以坚持在 PS 上推出《FFⅨ》，主要原因还是 PS 可观的普及量——目前 PS 的全球销量已经突破了 5600 万台。

SQUARE 有意加入任天堂“海豚”?

6月20日，在日本东京 SQUARE 公司召开了一年一度的股东定期大会，这是 SQUARE 就上一年的业绩和今后的方针对广大股东进行汇报的会议。会场上另设有最新游戏体验台。

会上，300 名以上的股东分别对社长武市智行为首的 SQUARE 经营者们提出了尖锐的问题。关于今后的方针，武市社长表示，提高公司在北美和欧洲市场的知名度以及强化次世代 PS 的开发力度是把握今后发展的关键。关于今年 5 月任天堂公布的次世代主机“海豚”，SQUARE 董事

铃木尚如下回答："目前由于'海豚'的相关信息太少而无法做出判断，然而其使用DVD媒体对于我们表现游戏的内容十分有利，今后将继续关注有关'海豚'的情报。"从铃木微妙的发言中，业界人士猜测，SQUARE加入任天堂"海豚"软件制作队伍的可能性很大。

DC降价后日本出现抢购热潮

6月24日，SEGA的DREAMCAST降价至19900日元，引起了日本玩家又一轮抢购。

新宿和秋叶原的电玩店门前在24日清晨便排起了长队，故电玩店纷纷提前半小时销售。同时推出的5款1990日元的低价软件(包括《VR战士3》和《索尼克大冒险》等)亦十分抢手。据电玩店统计，24日当日的DC销量是降价前日销量的数十倍。降价后DC一周销量从前一周的479台陡增至45058台，也是今年1月后周销售量首次突破4万台。随之软件销量亦十分可观，占全部游戏软件销量的20.9%。

GB追加通信机能 次世代GB蓄势待发

任天堂近日公布了其携带掌机GB追加通信机能的计划。

具体做法是，任天堂将其为GB专门开发的通信卡带同移动电话或PHS连接以完成玩家的信息传递工作。这块卡带就相当于个人电脑的"猫"，可以完成电子邮件的接收与发送以及游戏分数的交换，也可以进行游戏软件的下载等工作，例如游戏地图的追加以及回顾旧游戏等。下载的费用大约在一二百日元左右。任天堂表示这一服务计划将在明年得以贯彻实施。

另有消息称，任天堂正在开发其下一代携带掌机，暂称次世代GB，据悉这是一台具有高性能CPU且内置通信卡带的掌机。虽然关于次世代GB的性能及外观等均是一个谜，但就任天堂在掌机领域的权威和经验，业界对其前景普遍看好。

BANDAI的"WONDERGATE"计划

上面提到了任天堂GB的通信计划，无独有偶，BANDAI公司于6月23日正式对媒体公布了其掌机WONDERSWAN(以下称WS)的INTERNET接续计划。

BANDAI称此项计划为"WONDERGATE"。WS将通过专用调制解调器及通信卡同移动电话或PHS相接，进入INTERNET浏览，收发电子邮件或进行软件下载，同个人电脑的网络机能基本相同，该计划定于1999年底开始实行。

在当日的发布会上，BANDAI的发言人当场进行了WS同因特网连接的表演，引起了参观者极大的兴趣。BANDAI的石上千雄专务表示，日本移动电话的拥有量已达5000万部之多，比起个人电脑有着更广阔的市场，通过移动电话上网可以说是非常符合日本实际的举动。加上WS价格低、画质高、重量轻等优点，WONDERGATE的发展前景可谓十分乐观。在谈及任天堂的GB亦有上网计划时，BANDAI发言人对此表示肯定和欢迎，并认为由于两机种存在玩家年龄层次差异，也许会有不尽相同的发展结果。

手机游戏机受日本青年青睐

据《日经产业新闻》实施的"家庭信息调查"显示，日本18～29岁的青年六成以上使用移动电话，约半数在家玩游戏机。手机和游戏机在21世纪将在日本年轻消费层中普及。

这次调查从今年3月开始，对象是全日本18～59岁的男女人士。从信息电器的使用情况来看，手机的占有率最高，为49.3%，游戏机为27.9%，接下来文字处理机26.9%，个人电脑仅占25.9%。

从年龄层来看，18～29岁的青年手机拥有率为63%，游戏机的拥有率为49.3%，30～39岁游戏机的拥有率为31%，40～49岁为19%，50岁以上为7.7%，可见游戏机在日本年轻消费者中颇具人气，销售前景十分看好。有意见认为，手机和游戏机加上网络连接机能将是21世纪最好的个人信息终端，是普及INTERNET最强有力的武器。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

日本游戏机最新销量表(单位：万台)

日本境内			
厂商	机种	98年9月末	99年3月末
任天堂	SFC	1790	1711
	GB	2007	2397
	N64	350	436
SEGA	SS	574	580
	DC		90
SCE	PS	1315	1526
SNK	N.G POCKET		30
BANDAI	WONDERSWAN		40
日本境外			
厂商	机种	98年9月末	99年3月末
任天堂	SFC	3130	3187
	GB	4949	5536
	N64	1628	1974
SCE	PS	2999	3916



《家用电脑与游戏机》五周年庆典大会召开

我国第一本以电脑游戏为特色的科普杂志——《家用电脑与游戏机》月刊，7月9日度过了自己五周年的生日。杂志社常务副主编孙百英先生在会上发言，并对五年来的发展进行了回顾与展望。

业内著名企业联想、四通利方、创新、ATI、电子艺界、上海育碧、中图、新天地、尚洋电子、第三波、智冠、武汉奥美、金仕达、创意鹰翔、目标软件、光谱资讯等到会祝贺；北京电视台、天津电视台、首都在线、《中国青年报》、《北京青年报》、《电脑爱好者》、《电脑时空》、《光明日报》、《北京青年周刊》等众多媒体均派员参加了庆典活动。



《家用电脑与游戏机》自创刊以来，力促中国游戏产业的发展，曾提出"游戏是通往电脑世界的捷径"口号。在将优秀产品推荐给读者的同时，时刻关注着国内游戏产业及IT产业的发展，注重进行及时、准确、生动的报道，内容丰富、详实，深受广大读者喜爱，是同类媒体中的佼佼者。五周年庆典预示着它已进入持续稳步发展的阶段。

"极飞"大赛开始试车

7月17日上午，由本刊主办、电子艺界及GVC协办的"极飞"大赛试车活动正式在北京硅谷电脑城举行。记者赶到现场时，"试车场"里早已挤满了玩家。10多台电脑前坐无虚席，先来的玩家已经开始飞车狂奔，而晚来的只好在后面耐心等待，个个摩拳擦掌，跃跃欲试。

记者在现场观察了许久，意在一睹高手之风采。不过，在场的各位玩家似乎大都技术欠佳，跑起来简直象酒后驾车。有的人好不容易抢到了配有方向盘的电脑，却因为"不大适应"而重操键盘，另有一些玩家抢到了配有力回馈摇杆的电脑，却也因忍受不了"剧烈"的震动而放弃。看来真正的高手还在后面，盘算着要在正式比赛时一显身手。不过这种活动贵在参与，乐在其中。

"游戏天地" 火爆电脑爱好者城

日前，在北京展览馆召开的第六届电脑爱好者城中，由本刊与《电脑爱好者》杂志、创新未来科技有限公司、



智冠电子、新天地、第三波等多家公司及媒体组织的"游戏天地"展览及游戏比赛吸引了众多玩家。

从7月16日至展会结束，"游戏天地"举办了《雷神之锤Ⅲ竞技场》、《极品飞车：孤注一掷》、《炸弹超人》、《异形追杀令》、《星际争霸：母巢之战》共五项比赛，编辑部多位小编亲临现场。

(编后：据Racer掌握的内部消息，由于当时现场玩家众多，各位小编报名无望，大都没能上阵"厮杀"。眼看着大奖旁落人家，自称编辑部"雷神"第一兼"炸弹之王"的丹愤愤不平，急回编辑部连线Quake3，疯狂"杀人"若干方才罢手……)

育碧推出新一任形象代言人

继江洪出任《世界足球经理》的形象代言人之后，育碧公司日前已确定邀请国奥队前锋、广受球迷欢迎的李金羽出任其最新游戏《彪马街头足球》的形象代言人。

与《世界足球经理》不同，此次李金羽的形象将会用于《彪马街头足球》的产品封面，这将是中国球员第一次成为体育游戏的封面人物，其中意义颇为深远。除此之外，玩家在游戏中的中国队中，也可以发现李金羽的身影。据育碧公司有关人员介绍，选用李金羽作形象代言人是考虑到《彪马街头足球》是一个四人制足球游戏，比11人制足球游戏更注重个人技术和配合，因而在很多足球界人士的建议下向李金羽发出了邀请。同时，李金羽本人也是一个狂热的游戏迷，在法国时就曾经玩过育碧公司的《世界足球经理》，而育碧的经典游戏《雷曼》也是其爱不释手的游戏之一，"不过，太难了"，李金羽谈到《雷曼》时笑着说。

这款游戏发行时正值暑假，育碧将会邀请李金羽参加一系列特别策划的推广活动。

"金山游侠"再度出击

7月中旬，金山公司推出了一款《金山游侠Ⅱ游戏套装》，意在抢占暑

期游戏市场。这款套装包括《金山游侠Ⅱ》及《决战朝鲜》和《抗日》两部游戏在内。《金山游侠Ⅱ》是一款优秀的游戏修改工具，不久之前还在与《整人专家》、《东方不败》、《游戏修改大师》等同类工具软件火爆争夺市场；《决战朝鲜》和《抗日》则是金山公司出品的两款策略类游戏，内中蕴涵着极大的爱国热情，其市场推广策划亦十分成功。此次将《金山游侠Ⅱ》与这两款游戏打包出售，可见金山公司确有独到的市场眼光，难怪有人戏称"这款游戏套装是对抗日美防卫体系的绝佳组合"。

金山公司市场负责人指出："我们不想以此来激发民族情绪。我们以如此低的价格将这款套装推荐给消费者，是想吸引更多的人来购买正版，让更多的人来通过游戏了解历史。今年是建国50周年，我们更应该好好回顾50年共和国所走过的道路。"

KONAMI看好中国市场

7月初，KONAMI公司亚洲市场主管王子杰先生在台湾华义国际总经理黄博弘先生等人的陪同下抵达深圳，开始为期2天的中国市场考察。

提起KONAMI，相信资深玩家一定还记得《魂斗罗》、《大金刚》、《恶魔城》等游戏，早在红白机时代KONAMI就被誉为任天堂软件商四大天王之一，虽然在次世代机时代曾经一度衰落，但其近两年推出的《心跳回忆》、《燃烧战车2》等游戏再次显示出了KONAMI的实力。仅去年一年，KONAMI公司的营业额就达到了10亿美元，仅次于任天堂。

王子杰先生主管的是KONAMI在亚洲地区的市场。我们了解到KONAMI已与韩国、新加坡、中国台湾的几家公司建立了合作关系，象台湾的华义国际、智冠科技等。棒球、拉力、钓鱼等体育类游戏是KONAMI公司的强项，尤其是近几年推出的《NBA地带》系列，可玩性极高。

除了考察国内软件市场外，王先生此次还访问了专业开发游戏软件的深圳金智塔电脑软件公司，并与其达成了初步共识，有关合作的详细事宜还在进一步商榷之中。王子杰指出，中国的游戏软件市场潜力很大，但研发人员较之国外仍有一定差距，但他相信，通过勤奋好学的中国软件开发人员的努力一定能弥补这些差距。此后他还透露，KONAMI公司的游戏《心跳回忆2》将在今年10月推出，而其公司下属的五家分公司目前正全力开发PS2的应用软件，这说明KONAMI的跨平台战略已在实施之中。

育碧推出免费升级方案

为配合《生化危机2》中文版的发行，上海育碧公司曾在一些报刊上登出"英文版用户可以60元升级一套简体中文版"的消息。但是，由于许多用户认为60元已经接近单独购买中文版的价格，所以建议育碧公司改变升级方案。为了保障英文版用户的利益，经过再三权衡，育碧公司现决定向他们提供免费升级服务：《生化危机2》英文版正版用户只要把该游戏包装盒中收藏卡中的《时空之轮》寄回育碧公司，并汇款16元（光盘邮寄费），就可免费得到一套简体完全中文版《生化危机2》。

上海育碧公司特别声明，原来60元的升级方案宣布作废，《生化危机2》英文版升级中文版的方式以本启事为准。凡需升级的用户即日起就可开始汇款，但上海育碧将在《生化危机2：克莱尔》版制作完成之后再向已汇款的用户寄出该中文版。

《世界足球经理》新补丁推出

上海育碧电脑软件公司最近推出的《世界足球经理》中文版受到了广大玩家的热烈欢迎，但在使用过程中，一些玩家遇到了游戏没有响应的现象，这一情况很快反馈到了育碧公司。经仔细检查，终于发现这个问题是由于游戏的编写语言和用户电脑系统冲突造成的。目前，上海育碧已经开发了一个补丁（worldman4.25.zip），只需将其解压至游戏安装目录即可完全消除这种现象。用户可以在本刊网站（http://www.fcgm.com.cn）或新浪网下载这个补丁程序。

同时，上海育碧公司也为给用户造成不便表示深深歉意。

8848独家首发 Office2000中文版

7月15日，微软（中国）公司在北京举行了"Office2000零岁生日庆典"，正式宣布Office2000中文版将于8月30日发行，同时宣布珠穆朗玛网站（http://www.8848.net/）为其唯一指定的首发网站。从7月18日开始到8月30日，国内用户可以上网在8848网站预订该软件并得到特别优惠。

Office2000是微软今年一个重要的战略性产品，其首次在中国采用的注册向导方式也引起了社会上的广泛关注。另外，此次采用网上首发的形式，一方面体现了微软对国内市场的重视，也说明8848网上超市的实力和影响已在国际信息产业巨头中引起广泛关注。据了解，微软还将于不久后在8848网上超市开设全球第一个"微软产品网上授权零售店"，而Intel执行副总裁也将于近日拜访8848网站负责人，以探讨深入合作事宜。

语音《麻将》即将面市

随着技术日趋成熟，语音产品在IT行业已受到越来越多的重视，成为人们的热门话题，国内众多软件厂商也都跃跃欲试，《麻将》就是由世纪鼎点公司推出的一部采用语音识别技术的游戏软件。

《麻将》是根据我国最新颁布的中国竞技麻将牌竞赛规则（草案）开发的，符合百姓习惯，除可用于休闲娱乐外，亦可用于专业人士的赛前陪练。与一般麻将游戏不同的是，这款游戏采用了语音识别技术，完全以声控取代了键盘与鼠标。无须动手，玩家只要在麦克风前下

达语音命令，电脑便会自动进行打、摸、吃、碰、和等全部操作。

世纪鼎点将与国内著名的PC厂商进行合作，以OEM方式发行这款产品，如与方正公司进行的捆绑式销售等，其零售市场的工作也正在开展之中。其实，《麻将》并不是世纪鼎点在语音技术上的第一次尝试，在他们开发的"鼎点欢乐棋牌"系列益智游戏中，《拱猪大赛》等都已采用语音识别技术，效果不错。

"超级保镖"展开"非常行动"

7月10日，"超级保镖"在公主坟科苑书城举办了一次"有奖毁坏"活动，具体形式就是让现场观众进行随意测试，来检测"超级保镖"是否经得起严峻的考验。

"超级保镖"是一种保护系统的软件，它可以在电脑遇到错误设置、意外删除、感染病毒及不兼容等各种意想不到的危险时起到迅速、安全的保护。其特点是采用先进技术对计算机系统内的原有数据及资料进行整体"写保护"，不需另存备份，不占额外的硬盘空间，安装容易，不用拆机，不占插槽，不影响主机效能。这次活动也就是让观众对这些优点发出疑问，作出行动，看看它是否真的那样安全可靠。由于"超级保镖"对格式化及分区还起不到良好的保护效果，所以在这个前提下，人们可以对计算机系统进行随意破坏，一旦发现不实之处，就可以现场领取5000元现金，以资鼓励。

此次活动持续了1个多小时，最终还是没有人能够拿到这个大奖，看来"超级保镖"确实是有一手。

声卡也"巫毒"

近日，Aureal公司召开新闻发布会，力推其A3D的第二代方案A3D2.0，它是目前广为开发商采用的一种方案。A3D2.0可以同时兼容DS3D、I3DL2功能，并具有独到的"WaveTracing声波追踪"功能，可产生令使用者完全置身于真实三维空间的声音效果。由于兼容性高，大部分软件开发商都乐意采用A3D2.0，如Eidos、Sierra和Gremlin等。流行软件有《Half-Life》、《Heretic Ⅱ》、《Motohead》及《Quake Ⅱ》等。特别的是，结合3DML（三维附加语言，一种类似于HTML的网页开发软件），就可以实现图像及声音全三维的效果，很可能会为互联网的发展揭开新的一页。

i810主板新品迭出

i810是Intel公司推出的最新一款芯片组，虽然是针对低端市场的，但它的性能却一点也没有降低。i810采用全新的三芯片结构，形象地说，它就是一个采用BX芯片组内核、并整合了i752显示芯片、声卡以及MODEM解码器的集合体，因此i810一经推出便轰动全球，各大主板厂商也马上纷纷跟进。

目前国内新面市的i810主板很多，主要有：GVC的GBM-P7D，采用PC99规范的彩色端口连结器，用户装机十分方便，特别提供多种非标外频，总线分频系数自动调整，可以确保外设安全以及超频的方便性和成功率；微星公司的MS6182，具有先进的免跳线微调功能，提供24档外频、11档倍频，方便超频；梅捷的6BA+Ⅳ，是该公司广受欢迎的6BA+系列主板中最新一款；建邦公司的S381-M+，支持STR及红外传输；精英公司的P6iWT-A+，是其双子星系列主板中的最新成员，由于设有DEBUG CARD装置，被称为"侦探大师"。

Matrox G400全线上市

目前，Matrox G400图形加速卡在英、法、美、意、德、西班牙等地区荣获了当地专业媒体超过50项的大奖，再次证明了Matrox G400出色的性能。Matrox G400是目前第四代图形加速卡中较晚上市的产品，却以逼真的画面质量和高速度赢得了各方面的青睐，其全新设计的256位双总线结构及其独特的环境凹凸贴图技术、双头技术等使它成为第四代图形加速卡中的出色产品。

目前Matrox G400在中国大陆销售的主要是Millennium G400 16MB单头和32MB单头，据悉G400的其它三种型号16MB双头、32MB双头、G400 MAX也将在本月陆续上市，为游戏发烧友、专业人士提供了更多的选择。

销售信息

连邦PC软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件	教育学习软件	实用工具软件
	名 称	名 称	名 称
1	世界足球经理(中文版)	开天辟地Ⅱ	KV300
2	盟军敢死队-使命召唤	翰林汇教育软件	瑞星杀毒软件
3	千典游戏龙3	雅奇电脑家教V7.0	超级解霸5.5
4	魔法师传奇(中文版)	开天辟地背单词	KILL98
5	魔法门英雄无敌Ⅲ(中文版)	随心所欲说英语	KILL FOR WIN95/98F专用版
6	雷峰塔	轻轻松松练五笔	东方快车2000-黄金版
7	极品飞车4:孤注一掷	PC DIY2000硬件版	东方网神
8	大富翁Ⅳ	万事无忧 套装版	东方不败
9	银翼杀手超白金版	轻轻松松背单词	超级保镖
10	奥美黄金组合套装	英语世纪行Ⅱ	超越2000

国内最新游戏上市追踪

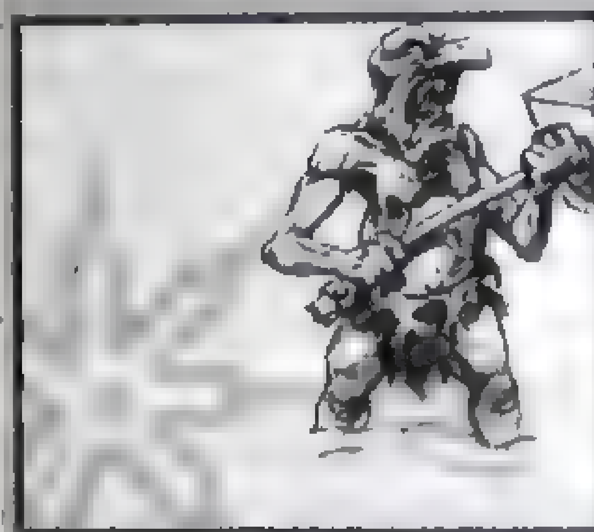
上市日期:1999 年 08 月

本栏编辑:Racer

本期力作:
地下城守护者 2(中文版)



地下城守护者 2(中文版)



游戏类型:即时策略
出品公司:牛蛙
上市代理:电子艺界
系统要求:P166/32MB
推荐配置:无
参考价格:¥159

上期刚刚刊出了《地下城守护者 2》英文版即将上市的消息,我就从电子艺界那里获得了另一个信息——电子艺界将直接推出《地下城守护者 2》的中文版。

这款游戏的特点上期我已做了一些介绍,这里再做一些补充。为了在二代中实现各种特效和新的游戏系统,牛蛙重新编写了图象引擎,确切地说是重写了整个游戏的代码,包括各种在一代中已有的细节和 AI 系统等。特别的是,除了支持流行的 3D 加速卡外,这款游戏还带有软件加速的 3D 驱动系统,当然电脑配置要求相对要高些。

不难发现,目前国内厂商已十分重视汉化工作,而且速度也加快了许多,中文版本几乎已可以和原版同时上市。更有一些厂商已经开始直接在国内推广汉化版,这恐怕是未来国内游戏市场的一大趋势吧!

过山车大亨(中文版)



游戏类型:策略
出品公司:Hasbro/Microprose
上市代理:新天地
系统要求:P90/16MB
推荐配置:P133/32MB
参考价格:¥50

这是一款类似《主题公园》的经营模拟游戏,不同的是它屏弃了诸如股票运作、工资谈判等令人头痛的设计,将重点放在了经营游乐园中有趣味的部分,如设计和建造巨型过山车、与公园中的小游客交流等,使得整个游戏轻松愉快、妙趣横生。

游戏几乎囊括了游乐园中常见的所有类型的游乐设施,装饰性的主题雕塑、建筑也都一应俱全。当然,过山车是整个游戏中最具特色的部分。游戏中包括 14 大类的过山车,也允许玩家自已动手设计过山车,而且过程十分简单直观。除了完成游戏自带的 21 个极具趣味性的任务外,玩家还可以把自已设计的过山车保存下来参加"中国首届过山车设计大奖赛",一展天才创造力。

凯撒大帝 3(中文版)



游戏类型:策略
出品公司:Sierra\Impression
上市代理:第三波
系统要求:P90/16MB
推荐配置:P133/32MB
参考价格:¥148

这是一款结合城市建设和科技发展的策略游戏,提供两种游戏模式:一种同《模拟城市》相似,玩家选择任务来建设城市;另一种是战役模式,玩家需要从一个小小的罗马帝国执政官做起,一步步完成凯撒交给的任务,才能逐渐升迁,假如玩家的能力超过了凯撒,他就会退位让贤。

《凯撒大帝 3》的游戏界面同《模拟城市》相似,提供鼠标和热键两种操作方式,方便快捷且容易上手。游戏中穿插有许多小动画,画面、音乐和音效也都不错。缺点是这个游戏的节奏较慢,战役模式的后期难度也比较大,对于玩家的耐性来说是一大考验。不过此次推出的是中文版本,耐心地细细品味一番倒也别有风味。

彪马街头足球

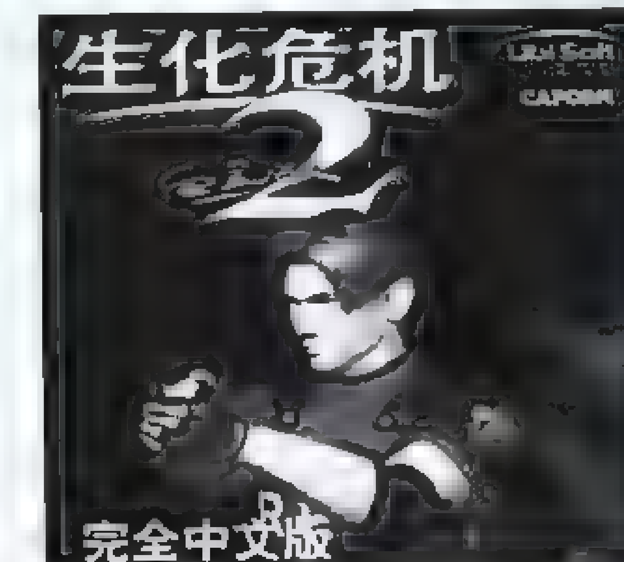


游戏类型:运动
出品公司:SKY SOFT\PIXELSTORM
上市代理:上海育碧
系统要求:P100/16MB
推荐配置:P200/32MB
参考价格:¥36

街头足球是近年来广受青少年喜爱的一种新兴运动,它对场地要求简单,讲求技术细腻,因而易于推广。随着它的流行,相应的电脑游戏也应运而生,这款《彪马街头足球》就是世界上第一款街头足球模拟游戏。这款游戏最大的特点是支持 8 人同在一台电脑上对战(需要两个多人游戏适配器),也就是说,玩家可以和朋友每人扮演一名球员同场厮杀。

上海育碧公司对这款游戏进行了汉化,并邀请著名球星李金羽为品牌形象代言人,这将是中国球员第一次为足球游戏作封面人物。在上市的同时,玩家还可以获得李金羽写真集和他的大幅签名海报。由于街头足球更注重技术和配合,这将是一款为中国球员度身定制的游戏,相信玩家用中国队夺取世界杯的梦想不再遥远了。

生化危机 2(完全中文版)

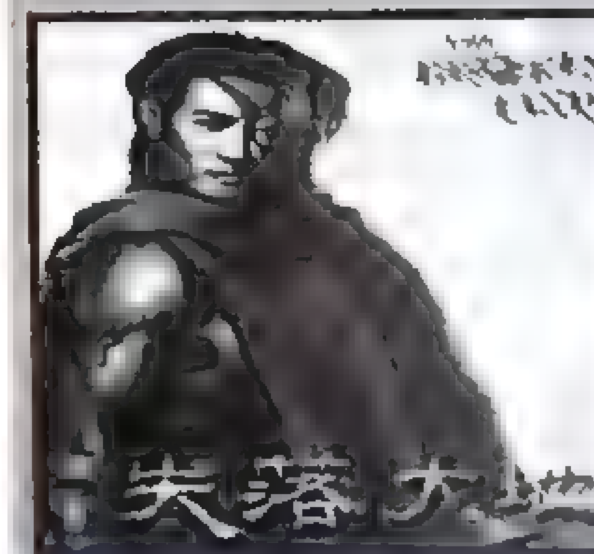


游戏类型:动作冒险
出品公司:Capcom
上市代理:上海育碧
系统要求:P166/24MB
推荐配置:P200/32MB
参考价格:¥38

相信玩过英文版的玩家已经对这款游戏有了一定的了解,但语言的障碍似乎总使玩家难以充分投入。可喜的是,目前育碧公司已经完成了这款游戏的汉化工作。

原英文版本是以《利昂警官》和《克莱尔》合集的方式推出的,而此次汉化版采取的是将二者分开独立发行的方式,玩家可根据对人物的喜好自由进行选择。游戏采用中文字幕的方式汉化,尽量保持了原汁原味。这两个版本售价均为 38 元,除随游戏附送的全彩印刷说明书及相应攻略外,还将分别获赠 Capcom 或上海育碧公司提供的内容丰富的资料盘一张。

失落大地



游戏类型:角色冒险
出品公司:AcePlatinous Family
上市代理:电子艺界
系统要求:P166/32MB
推荐配置:无
参考价格:待定

这是由台湾白金家族(AcePlatinous Family)制作的、风格类似于《暗黑破坏神》的一款角色扮演游戏,电子艺界北京办事处将在大陆地区负责发行这部游戏的简体中文版。

《失落大地》以天界神族为故事主线,玩家将扮演一名神族的战士,任务就是打倒妖魔鬼怪,寻找失落大地的秘密,夺回五把天界神器,并重组大地以使神族天堂再现光明。这个游戏相对难度较大,但有趣的是,玩家可以使用"角色、技能合成"功能将他人的武功能移转到自家身上,甚至可以利用敌方角色留下的法器与其他法器结合,使之成为威力更大的超级武器,以弥补自身的不足。当然,兵种相克的原则在这款游戏中的表现也是不错的。

奥美黄金组合

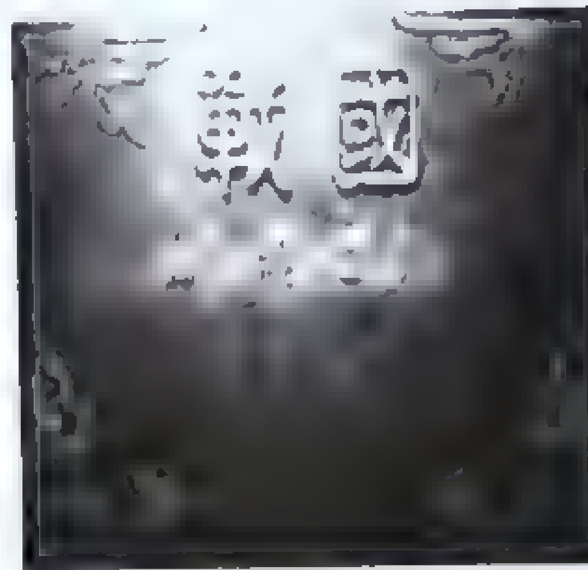


游戏类型:合集
出品公司:Blizzard\Sierra
上市代理:武汉奥美
系统要求:P90/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥188

这是由武汉奥美电子有限公司首次在中国限量发行的组合套装。除了有精美的包装外,最诱人的还是里面包含的四个大名鼎鼎的游戏:《星际争霸》、《魔兽争霸 2 黑潮》、《暗黑破坏神》及其加强版《地狱火》。其中《魔兽争霸 2 黑潮》为完全汉化版,而《星际争霸》则附汉化包,可免费上 BATTLE. NET 联网作战。所有游戏都提供完整说明书,还可以参加奥美新产品的连环大优惠活动,绝对物超所值,相信广大玩家不会错过这个机会。

需要提醒大家的是,由于兼容性的问题,如果是在 Windows98 下运行,《星际争霸》和《暗黑破坏神》两个游戏需要安装补丁文件,相应文件可以在本刊网站(fcgm. com. cn)、奥美公司网站(aomeisoft. com)或新浪网(sina. com. cn)下载区找到。

战国:噬魂之旅



游戏类型:射击

出品公司:逆火

上市代理:尚洋电子

系统要求:PⅡ233/32MB

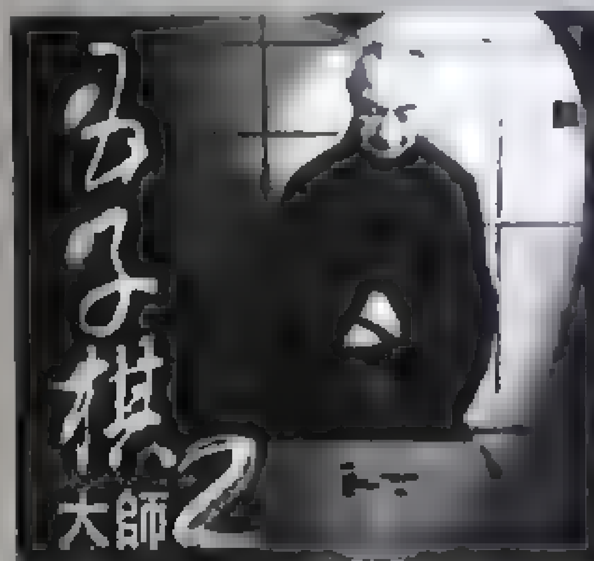
推荐配置:PⅡ233/64MB

参考价格:待定

听名字像是策略游戏，其实这是个3D射击游戏，风格颇象MicroProse出品的经典机器人射击游戏MechWarriora。这是一款以中国战国时代为背景的科幻射击类游戏，但不要以为游戏中会充满冷兵器对战的场面，不可思议的是游戏中群雄之间是用钢铁机甲兵团来解决纷争的。

这款游戏是由制作出《天惑》的著名游戏制作组逆火多媒体开发制作的，以当年《天惑》的技术水平，想来这部《战国》也不会是平庸之作。从试玩情况来看，这款3D射击游戏确实不错，虽然有些地方还待加强，但其华丽的画面、逼真的光影效果已堪称一流，可以说是国产游戏中最好的。

五子棋大师2



游戏类型:益智

出品公司:光谱资讯

上市代理:光谱资讯

系统要求:P100/16MB

推荐配置:无

参考价格:¥50(暂定)

这款游戏是由《将族》的作者虞希舜先生制作的，他在1995年完成的《五子棋大师1》至今仍被公认为是全世界最强的五子棋程序，此次他运用最新的研究成果再一次向全体人类发起了挑战。

这款游戏有以下几个特色：简易规则/标准连珠切换；段位鉴定功能，全新人工智慧引擎，更深远的计算，更正确的审局；自我学习功能，盘后自行检讨，决不再犯同样的错误；区域比赛、世界大赛模拟，向五子棋排行榜挑战；练习室提供全套检讨工具，是精湛棋艺的利器；数十个由入门至职业高段的拟人化对手。关心五子棋的玩家还可以在7月25日北京举行的世界五子棋大赛上看到它的演示，以及世界级高手与它对弈。

苍穹守护者



游戏类型:角色扮演

出品公司:光谱资讯

上市代理:光谱资讯

系统要求:P133/16MB

推荐配置:无

参考价格:¥89(暂定)

这是一款全新的3D RPG。故事起源于远古时代，浮游大陆在一次严重的天地异变后分裂为五部分，相互间完全断绝了联系，唯一的通行手段是魔法师所造的传递门，但一次只能传递一个人，各大陆间根本无法交流。然而，随着欧比亚大陆的科技力量日渐强大，它们开始对所有大陆进行侵略，企图将浮游大陆统一在他的掌握之中。玩家将扮演苍穹守护者，用武力、魔法来拯救浮游大陆。

这款游戏的战斗画面视角可自由切换，玩家可以清楚地看见人物的招式。所有角色设定都是极尽巧思，人物性格刻画细腻。英雄人物的表情、服饰帅气，潇洒，而反派人物的造型亦多样而不拘泥于传统，令人耳目一新。游戏采用多线程剧情模式，有近七十个大关等待玩家去探索。

TV电视梦工场



游戏类型:策略

出品公司:光谱资讯

上市代理:光谱资讯

系统要求:P100/16MB

推荐配置:无

参考价格:¥89(暂定)

这是一款独特的电视台经营模拟游戏，它可以使玩家熟悉电视节目制作及播出流程，揭开电视台的神秘面纱。玩家要面对收视竞争的压力，才能享受制作节目的成就感，以及培养明星、争取广告、开辟频道、扩展版图的游戏乐趣。

在游戏中，玩家要妥善规划频道特色，根据观众的收视喜好安排节目。可以通过节目买卖来操控两千种节目影片，包括电影、连续剧、综艺节目等等；可以通过制作节目，享受亲身参与拍摄的乐趣；可以通过招聘，招募导演、主播及明星，150个俊男美女任玩家安排。最重要的是，玩家要以节目品质为后盾，用合理价格作手段，努力发展广告业务，因为最终目标是要通过竞争，一举击倒所有对手，独霸全国的频道。



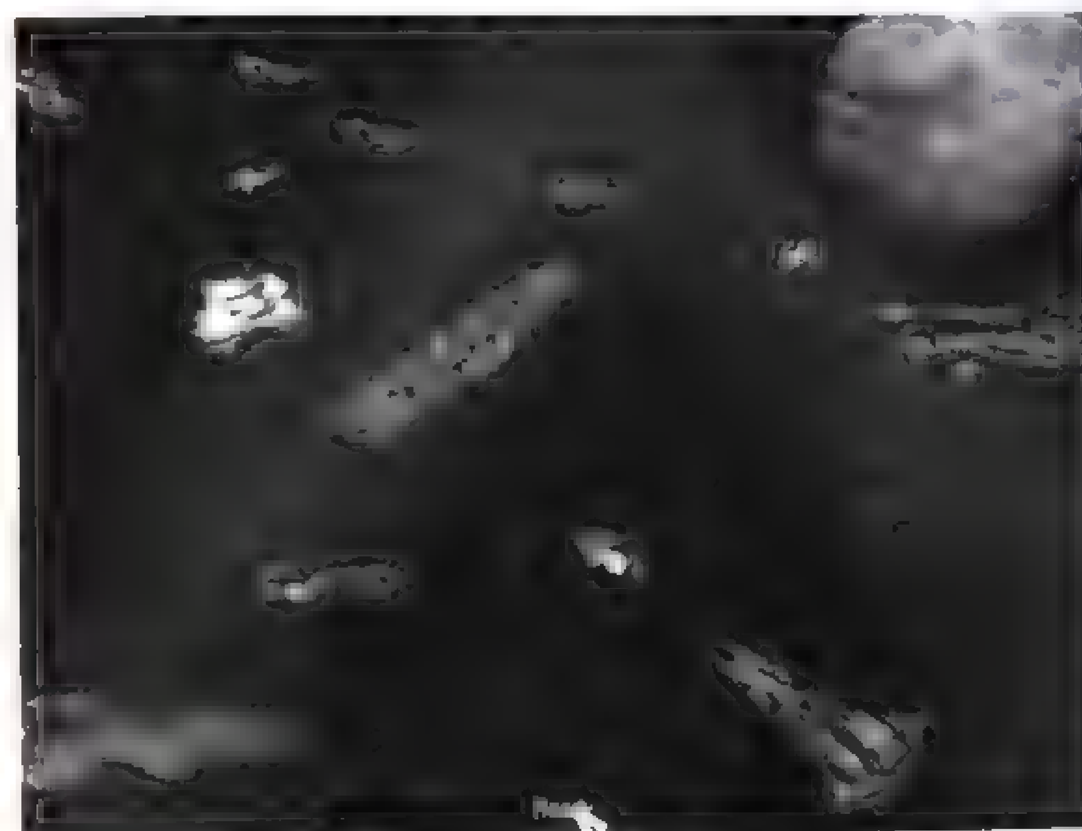
征服:前沿战场

《征服:前沿战场》是Digital Anvil公司即将推出的第三个游戏。同期进行的还有《星际骑兵》(Starlancer)的开发工作。这里有必要对《征服:前沿战场》作些详细介绍，因为这个游戏的到来，将使该领域的同类游戏《家园》遇到极大的挑战，并让传统的即时策略范围进一步扩大。

《征服:前沿战场》的故事发生在外太空，“外交、诡秘以及凶狠是统治银河系必备的条件!”的标语，唤醒了人们内心深处的战略意识。玩家可以选择控制两种不同的外来部落(在多人游戏模式中则有四个部落)，通过征服星球以及敌军舰队，不断地扩张自己的领土。

为了自身发展的需要，玩家不得不对邻近星球的矿产进行开采以获取资源。资源积累是发展的保障，同时也是改善防御系统的保障。玩家也可以选择与其他玩家结成联盟并进行交易。据说游戏中还包括与同盟者进行船只和普通船员的交换贸易。游戏中可控制的舰队规模大得惊人，稍不留神，就可能丢了一两艘船。玩家需要合理的分布用于资源贮备、城市建设、对外探索的时间和资源消费，并确定技术研究的课题。但游戏的计划是要到玩家掌握了整张地图后，才以控制领土为主要任务，在这之前，玩家可以布署舰队来诱捕敌人，或是把握好时机进行报复性的攻击。





游戏中有40种类型不同的太空船，分别属于4支可供选择的队伍，其中：泰瑞(Terrans)拥有各式各样的舰艇，从体积庞大的无畏战舰、运输舰到小型的快速战舰；曼蒂斯(Mantis)主要配备了个人能力较强的战士，因而在战舰对攻战上显得比较薄弱；另外，在多人游戏中出现的另两支队伍，在单人游戏中则由电脑控制，它们是：索拉瑞(Solarians)拥有强大的防御力量，给人深刻印象的高科技武器以及快速攻击的力量；维瑞姆(Vyrium)是值得信赖的友军，它善于利用行动缓慢的主力舰和敌人周旋。

没有边界的太空，很容易3D化，但笔者实在想不通，即时策略游戏的3D到底有什么用，是为了增加可玩性，还是在给玩家出难题，使操作越来越复杂?《家园》中别出心裁的任意方位战，就令笔者一个头两个大。《征服：前沿战场》采用的仍是比较传统的二维作战模式，这意味着该游戏中的3D只是一个图形处理的手法，而非真正意义上的改善。2D和3D到底哪个好?还是让我们通过亲身体验来得出自己喜欢的结论吧。

虽然游戏的重点是舰队作战，但舰艇本身的结构也十分重要，因为它可以提供玩家一个对新舰艇、武器及建筑物进行研究开发的平台，以增加舰队的装备。游戏中没有在地面进行的战斗，所有的战役都在太空中发生。



据说游戏中的地图（或是“系统”）是由一幅幅只需十分钟左右便可游览一周的小块场景拼凑而成的，与《横扫千军：王国风云》中的“中型”地图差不多大。在单人游戏中，玩家可以经历超过16幅场景的大地图

有人可能会问：“以普通玩家的简单思维方式，如何对庞大的舰队及16幅不同的场景进行控制？并且兼顾进攻和防守？”答案就是依赖于传统而优秀的人工智能。

玩家对游戏的深入程度并不受限制，但大多数人都不愿意过分地陷在某个细节中无法自拔。玩家可以向舰队司令发布命令，这些命令都是经由个性化的电脑AI设置，并由经验丰富、出类拔萃的军官下达。这些舰队司令的AI非常高，以至于玩家可在游戏进行时放心地四处溜达，他们完全有能力自己照顾自己。由此可见，当这些舰队司令与玩家对立时，也将是很难对付的敌人。这是游戏成功的关键所在。

有趣的是，《征服：前沿战场》增加了舰船补给，玩家不仅要在激战中保持舰队的“健康”，还要顾及舰队的燃料装备是否齐全。而一旦兵戈相见，船队的补给很有可能会搞得玩家手忙脚乱。

由于微软是《征服》的发行商，Internet Gaming Zone理所当然支持该游戏。玩家所需的只是一个28.8Kbps以上的Modem，当然，前提条件是你能够承担得起那超长的电话帐单。

作为额外的享受，玩家将在屏幕上看到华丽的场景画面，SVGA 640×480，16位图像，还有30分钟好莱坞式的动画片断，再加上足有1小时的人物对话片断……游戏时的背景星群会自动变化，行星的数量以及降落点的数量和位置都不同。特别值得一提的是一些星际奇观，如各类小行星，甚至连黑洞也将在游戏中露面。

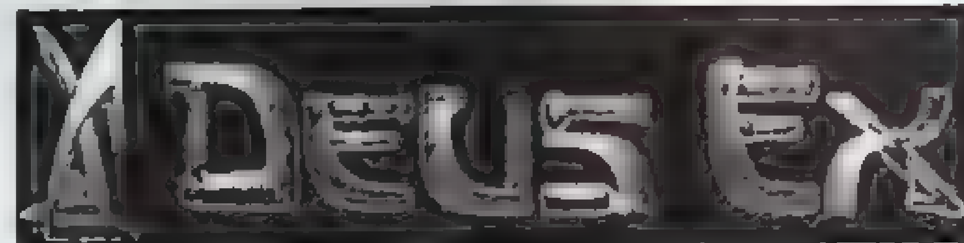
《征服：前沿战场》的系统配置要求为：奔腾100及16兆内存，Window 95/98，Microsoft DirectSound兼容声卡，2MB Microsoft DirectDraw兼容显示卡（640×480，16位色），四倍速的CDROM，30MB硬盘空间。

HIGH LIGHT

毫无疑问，《家园》和《征服：前沿战场》的出现，使太空题材的即时策略游戏成为了电脑游戏的新卖点。《家园》在实现三维环境移动上是即时策略游戏前所未有的突破，而《征服：前沿战场》在庞大舰队的管理方面也有独到之处，究竟孰优孰劣？让我们拭目以待吧！

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Conquest: Frontier Wars
游戏类型：即时策略［ST］
制作公司：Digital Anvil/Microsoft
上市时间：1999年12月
期待程度：★★★★



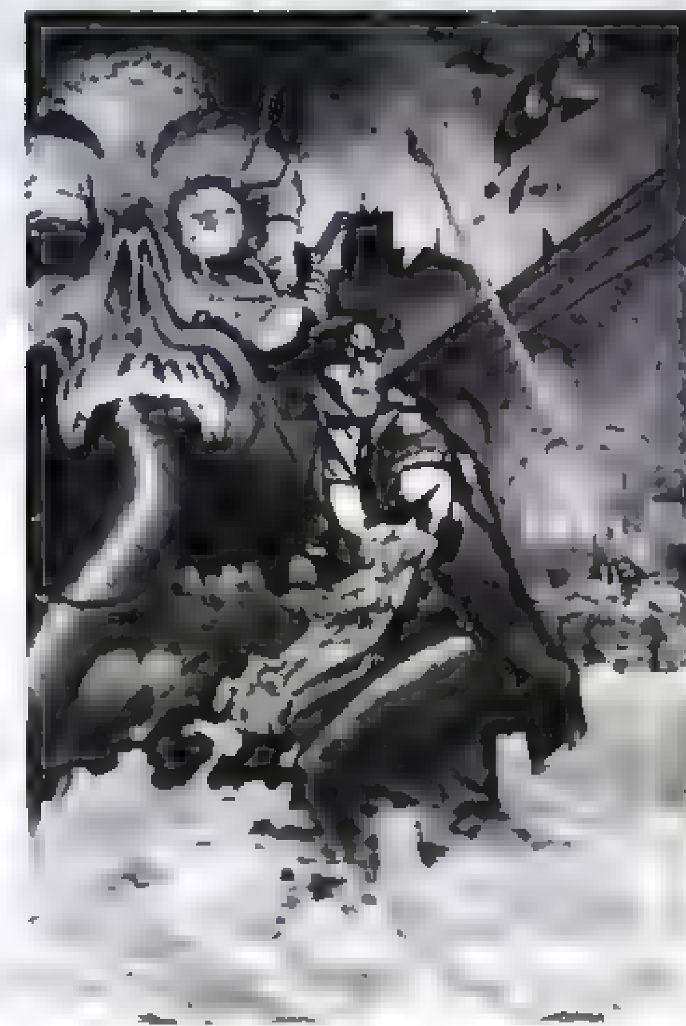
德尤斯·埃克斯

“2052年，世界正陷于一片危险和混乱之中，恐怖主义猖獗，毒品、瘟疫和环境污染都在无情地吞噬着人们的生命。世界经济面临崩溃的边缘的人类社会逐渐被隐藏在角落里，阴谋控制全世界的黑暗势力所左右……更可怕的是，没有人知道这股势力的存在，没有人，除了你！”《德尤斯·埃克斯》的故事设定，虽然又是老套的孤胆英雄式，不过未知世界的神秘使它看上去充满了冒险。“你，作为一个掌握高新科技的超级侦探，主要的任务就是在世界失去控制前，揭露恶势力的阴谋，并瓦解他们的行动。”看过游戏的预告之后，笔者认为，这款离子风暴的新作比《大刀》（Daikatana）更值得期待。下面就让我们进一步揭开《德尤斯·埃克斯》中的秘密吧。

《德尤斯·埃克斯》的游戏设置，源于现实世界但却作用于未来。制作者说：“我们以西非的原始宗教部落为原形，设置了一个具有神奇法力的部族，并安排他们在香港定居。”游戏中的人物造型十分精巧，有大量的动作细节描绘。相比之下，《半条命》中吃惊的科学家的形象也逊色不少。在AI设置尚未完全完成的情况下，人物的行动就已十分生动，给笔者印象颇深的是：当我们随着剧中人物穿过狭窄的街道，进入一个阴暗的小房间与一位东方女性交谈时，她的唇形虽然与语言尚未完全稳合，但面部表情已经十分到位了。制作组的成员介绍说：“游戏最终会完成语言与唇形的同步，并且还将加入眨眼和喘气的细节。现在她正打算告诉我们如何才能到达特纳齐（Tenachi）路。当然，墙上有一幅地图也会告诉你如何到达目的地。我们已经完成了所有事件的设置蓝图，只需再做些润色使其更为逼真就行了。”

从所见所闻可以判定，卓越的现实主义将是这个游戏的主要卖点。制作组认为，吸引玩家的是各种因素的综合产物，主要具备以下几点：完全性（故事情节是否向着期待的方向发展）、现实主义（游戏所创造的世界是否令人信服）以及投资性（玩家对所发生的事是否在意）。举例来说，广场鸽的存在体现了现实主义；当有人靠近或有枪声时，它们四下飞散表现了游戏的完全性；如果当玩家对射杀鸽子（或其他人物）有犯罪感，那么就说明投资性也已有所体现了。

在游戏中，玩家还可以参观纽约、巴黎、香港等许多大城市。在与艺术家拉塞尔休斯的通力合作下，自由女神像、埃菲尔铁塔的设计已接近尾声。游戏中，已制作完成了办公室、庭院小径、下水道、图书馆、军事基地、结构复杂的公寓住宅等等……即使是一个极小的地方，其环境布置也毫不含糊，迄今为止，笔者还未看到过与现实如此相近的场景制作呢。可见，这是一个现实的，严肃的RPG游戏。初步估计游戏中大约有15个景区，其中一个巨大的场景需花好几个小时才能走完。实际上，制作如此大规模的地形实在没有必要，与其费时费力，倒不如制作几个小型的场景更能增加游戏的魅力。



RPG的世界中，收集信息是件非常重要的事。制作组设计制作了超过100个人物，玩家与他们交流时再不会听到“我不知道……”这样的敷衍之辞，每个人物都会表示出自己对这个游戏世界的看法。《德尤斯·埃克斯》中为玩家提供了很多发展自己独特个性的条件，而个性的发展方向也将影响问题的解决方式。因此，所有的问题都是多解决方案的，也就是说，玩家所经历的故事有可能完全不同，但最终所达到的目标却是相同的。《德尤斯·埃克斯》中有大量非线性的情节。玩家既能不错过任何细节，也可以从不同的方向遭遇同一事件。游戏中还有一个技能系统。由于存在和平解决问题的可能，所以除了战斗还可以使用各种技能，如交流、物物交换、探索和寻求同盟者等等。RPG游戏迷们一定对包括战斗在内的多样的游戏系统感到欢呼雀跃，这里不但有与武器相关联的技能系统，还有与破坏紧密相连的治疗/药物系统。

为了更好地的举例说明游戏的多样性，让我们再来回顾一下《德尤斯·埃克斯》那奇异神秘的情节。如果一

个家伙跑来告诉玩家别相信女人的话,玩家该信谁?在一个充满"秘密、谎言和阴谋"的世界中,也许只能相信直觉。再比方,两伙人在街上斗殴,玩家可以选择帮助任何一方,但是从此以后,游戏中的人物会自动分为朋友和敌人两个部分。游戏中的人物聪明绝顶,他们清楚地知道自己的弹药何时会用完,一旦坚持不住就会把握时机逃跑或躲藏。当双方交火时,无辜的人们会自动避开,而坏人则不会,这也是玩家区分敌友的方法之一

与目前市场上大量的俯视视角RPG不同,《德尤斯·埃克斯》使用了允许第一人称视角的引擎,从而使其远比一般RPG直观。

HIGH LIGHT

虽然现在这个游戏只公布了大致的情况,但这些足以使我们确信《德尤斯·埃克斯》会成为一个革命性的游戏。通过它可以使更多的人了解广意RPG这一概念,使人们体验到超脱了固化类型的游戏新感觉。难怪《边缘》杂志会说,《德尤斯·埃克斯》是"当今PC进程中最令人激动的项目"。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称:Deus Ex
游戏类型:角色扮演[RP]
制作公司:Ionstorm
上市时间:1999年12月
期待程度:★★★★☆



钢铁雄师III

《钢铁雄师》系列是NovaLogic公司最受欢迎的坦克模拟游戏,其续集《钢铁雄师3》现正在紧锣密鼓的开发之中。游戏运用最新的Voxespace技术,使画面效果达到了32位真彩色,并且可以在没有3D加速卡的情况下做到没有马赛克,这远比前作来得出色。

游戏初步设计了6个战役。第一个战役基本上是为了让玩家熟悉操作系统和游戏节奏而设;第二个战役则是要玩家"独闯龙潭",亲自驾驶坦克驰骋沙场,完成一系列的作战任务;接下来的四个战役是游戏的主要部分,地点暂时设定为索马里、阿塞拜疆、泰国和中东,每场战役都有完整的故事情节,而玩家在早期任务中采取的行动将有可能对以后的作战计划产生影响,甚至关系到整个战役的发展。游戏初期玩家是孤军作战,之后随着情节的发展,玩家将指挥更多的坦克,直至最后发展成庞大的坦克军团。



游戏中的任务不需要按次序完成,而且选择战役也不需进入任务模式。如果完成任务的分数累计到一定程度,玩家还将接到奖励任务。当玩家能够直接指挥坦克军团的支援部队时,战场上将会出现友军,如HMMVs、Bradleys、步兵团和自动炮兵团。这些部队虽然由电脑控制,但他们可以跟随玩家的部队,做火力支援。

《钢铁雄师3》最大的改变在于支持多人游戏,其中除了传统的让玩家能在一定时间内尽可能多的杀敌的死亡模式之外,还有团队模式、竞争模式和战役合作模式。其中:竞争模式是将玩家分成两队,双方要设法在对方之前完成特定的任务,并非是消灭对方那么简单,而是要帮助他们的团队在时机成熟之际达成某种任务;合作模式实际上类似于单人作战模式,但它能让八个玩家每人控制四辆坦克,与敌人作战。当然,敌人部队的规模则要根据双方的力量平衡来定。游戏将使用"Voice－over－Net"技术,这使玩家能在连线状态下直接对话,而不是利用麻烦的聊天系统在战斗中狂敲键盘。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称:Armored Fist 3
游戏类型:模拟[SI]
制作公司:NovaLogic
上市时间:1999年10月
期待程度:★★★★



DRIVER 车手

获得了E3'99最佳竞速游戏称号的《车手》,以它高额的赛金、丰富的升级机会,成为本次大展当之无愧的明星。而GT Interactive开发这款游戏也有一段时日了,其中到底有何诱人之处呢?让我们现在就来一探究竟吧。

你,一个叫塔纳(Tanner)的秘密警官,以汽车司机的身份渗透到一个巨大的犯罪团伙之中执行卧底的任务。为了取得信任,你必须干些坏事,如抢银行、运送赃物等等。干坏事不难,难的是一辈子干坏事还不能得罪警察!——不然饭碗不保啊!(哼,干脆不做警察,直接做坏蛋!呵呵,玩笑而已!)你在逃命的过程中,既要躲开行人和各种车辆,也要避开警察的追捕,顺利离开犯罪现场……这样的经历够新鲜够刺激吧?!《车手》的44道关卡,不断地挑战你的胆量和毅力,经过重重考验,世界顶尖车手就从此诞生了!

现在让我们来看一下游戏中城镇的环境。游戏中有四大城市:纽约、洛杉矶、迈阿密、旧金山,这就是你驰骋的天地。每个城市都有30多英里的路程要跑,而且其中地形十分复杂,各种各样的问题随时会发生,如红绿灯、粗鲁的行人以及多管闲事的交通警……城市中的建筑物超过了150,000幢。

这个游戏的长处在于物理损伤方面,从汽车的碰撞到普通的移动都充分体现了制作小组的思想闪光。《车手》的物理引擎很出色,车辆行驶的形态和外形非常逼真。连超车时都有可能会因为车辆的碰撞摩擦而影响到驾驶者,所以更要加倍小心,"灵魂人物"受了伤车子的表现也会下降的。令笔者感兴趣的是,《车手》中的怀旧乐风,当你驾驶汽车穿越城市街道时,耳畔便会播放70年代的流行曲,激昂的音乐,为这款游戏增添了可爱的一笔。游戏的多人模式,可任意选择你喜欢的车型,并有跟踪摄像功能。这样你不仅能亲自在各个城市中飞驰,还能坐下来慢慢欣赏自己的杰出表现。毫无疑问,《车手》将是今年下半年最受关注的赛车游戏之一。



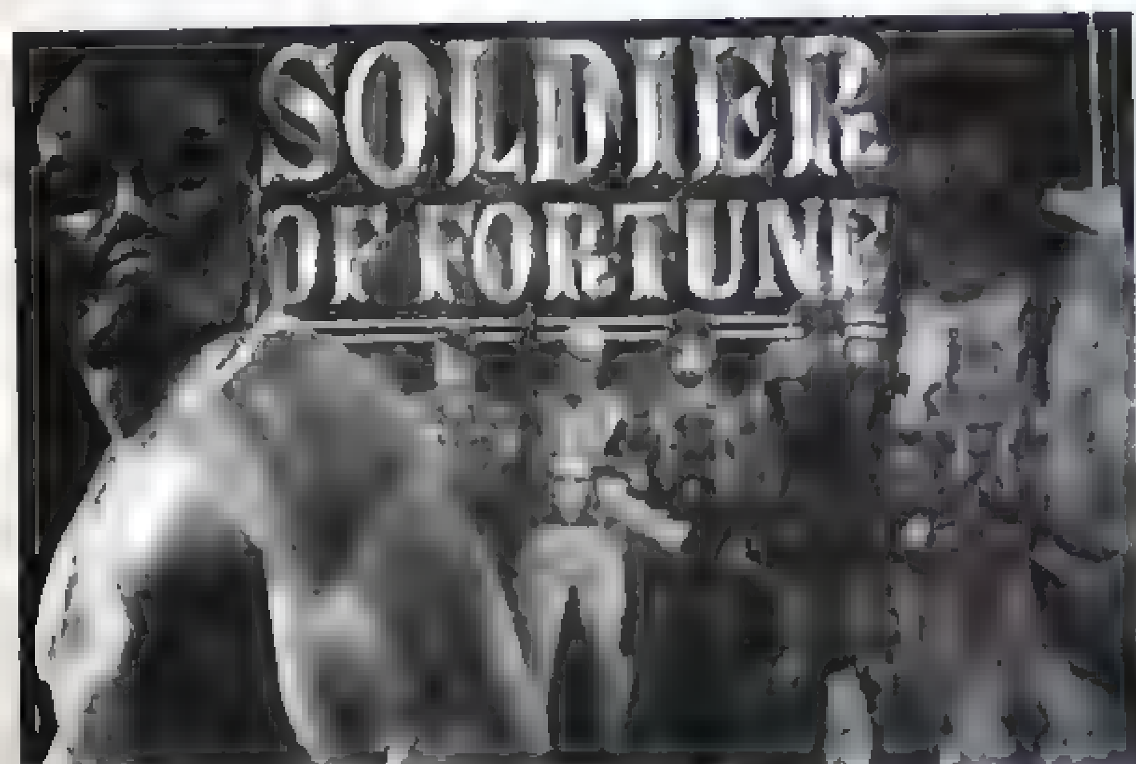




文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称:Driver
游戏类型:运动[SP]
制作公司:Reflections/GT Interactive
上市时间:1999年9月
期待程度:★★★★☆

幸运战士



《异教徒Ⅱ》的制作组 Raven，将于今年秋季推出他们的全新第一人称射击游戏《幸运战士》。

"真正的猎人诞生于不断地捕猎之中。"在此游戏中，作为一个死亡世界里幸运的战士，玩家的任务就是：生存！受雇于一个国际组织的玩家，将执行一系列的秘密任务，追踪一个极端恐怖组织，并在被发现之前将他们瓦解掉。游戏的主要场景有南、北美洲，日本，俄国，非洲和欧洲等许多地方。

《幸运战士》的引擎是基于《雷神之锤Ⅱ》的基础引擎之上，并且做了很大的修改，修改后的引擎被称为新"GHOUL"模式系统。这个引擎允许在一个活动的模型上容纳26个不同的"血块地带"，使我们能看到子弹和爆炸在不同部位上的效果。如果一枪击中人的腹部，他不但会痛苦地跪下，还会高声惨叫，效果极其真实。游戏中的武器大多符合现代的审美观点，除了真实的武器模型外，还有少数理想造型。《幸运战士》的人物模型有3个尺寸和100种外部特征，因此，没有两个人的长相是完全一样的。同时，游戏还加强了皮肤损坏的细节，人物受伤时的表现与现实无异。游戏的环境制作同样仔细，具有高度的活动性和可破坏性，而且 Raven 还在《雷神之锤Ⅱ》的架构上加入了他们自己的地形引擎，使地形更开放更真实。

当然，多人游戏中的死亡竞赛模式是必不可少的，此外还加入了诸如"暗杀"和"兵工厂"等全新的多人模式。至于成功与否，还要看其在年末发行后的表现了。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Soldier of Fortune
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Ravan/Activision
上市时间：1999年10月
期待程度：★★★★

半兽人：上古复仇



《半兽人：上古复仇》的故事将玩家带入了神秘的地球中部，一个叫托尔肯(Tolkien)的领域，在一场争夺能源的战斗中，玩家将扮演一位索隆(Sauron)族的首领，为黑暗统治者服务。玩家的工作是找到并训练4个不同的半兽人，让他们协助自己维持这个纷争四起的时代的和平。在这个混乱的世界里，玩家还需要自建一队精兵强将来抵御外敌，并为了取悦黑暗统治者而准备向西方扩张。制作组将怪物培养系统与角色扮演元素相结合，为这个策略游戏增添了些许活力。

游戏设计类似《口袋妖怪》(Pokemon)，但相比之下《半兽人：上古复仇》的技术更显老练。每个人物都有自己独特的感觉（半兽人很难训练，但一旦成功，他们会是很好的战士），同时，只要有适当指导就可以逐渐控制他们，着重训练他们的智力或体力，会得到不同的攻击技术组合。

流星时空 COMPUTER & GAME



游戏的真正焦点在于多人战斗，玩家可以带领自己培养的半兽人与其他玩家一较高下。你也许会发现自己是"东方不败"，也有可能败在小玩家的手里。如果已经厌倦了已有的人物，也可以辞退它，或训练新兵代替它的位置。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Orcs Revenge of the Ancient
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Berkeley Systems
上市时间：1999年11月
期待程度：★★★★

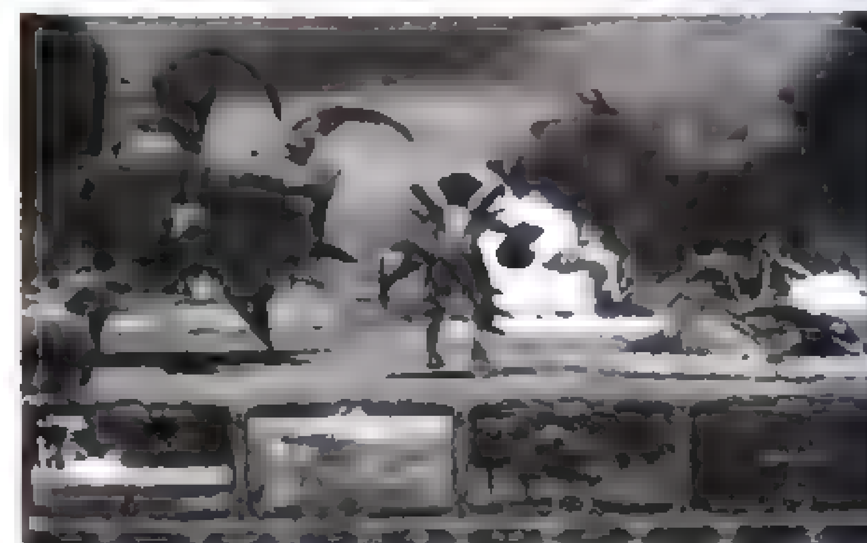
基因战士

这款游戏，结合了策略和射击成分，在动作游戏中加入了许多全新的元素，游戏中最有趣的特点是主角可以在游戏中自由地进化。游戏情节非常传统，在遥远的未来，玩家控制一队由4人组成的团队去摧毁蔓延于整个星系的致命变异寄生虫。

游戏采用第三人称视角，主视角为当前被选定者，其他人的视野则由小画面显示。游戏可以在任何时刻选择切换主角，玩家还能对未选中的人物进行遥控。其中的策略成分主要体现在团队作战上，玩家的团队可以集中攻击一个人，也可以分散包围敌人让他们陷入圈套……喜欢以智取胜的玩家将发现这里的乐趣。

游戏中有丰富多彩的生物，有的十分温顺，有的则怀有敌意。当他们被炸死时，就会变成一堆肉，玩家可以取出其中的一小片肉，将它组合到任何一个成员的DNA结构中。当一个人身上收集了足够的DNA时，就会进化出异想不到的样子。举例来说，如果将一个腿长、身体短的生物的DNA组合到人的身上，他的腿就会变长、身体则会变短，由于腿长身轻，他就会跑得飞快。变异不仅仅局限于身体的形状、大小，当与带有不同武器的敌人的DNA组合时，此人的武器也会变异。

《基因战士》的诱人之处在于玩家能够一定程度的影响人物的进化，要创造一个强壮、拥有厉害武器的成员，可以先杀掉一个强壮的生物和拥有精良武器的生物，并组合他们的DNA。玩家可以拥有不同的选择，使成员拥有不同的技能，来完成不同的任务。



《基因战士》中的环境具有写实风格。同时，电脑AI还会学习玩家的策略，如果摧毁一切看得见的东西，敌人就会在遇到你时做好逃跑的准备。如果你做了陷阱引诱敌人上当，那么下一次他们就会怀疑你的动机。这无疑将会给游戏带来很多乐趣。游戏的环境也是互动的。玩家可以融化冰，可以摧毁庄稼，甚至可以炸掉岩石创造出新的路。

尽管《基因战士》还在制作中，但环境和人物已经给笔者留下了深刻的印象。当然，某些地方还存在不足，例如灯光和阴影的真实性都需要加强。制作组承认，环境的质地还需要进一步改善，他们会努力让它显得更柔和，使整个游戏世界更真实、具体。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Evolva
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Computer Artworks
上市时间：1999年11月
期待程度：★★★★

新派角色扮演强势出击——

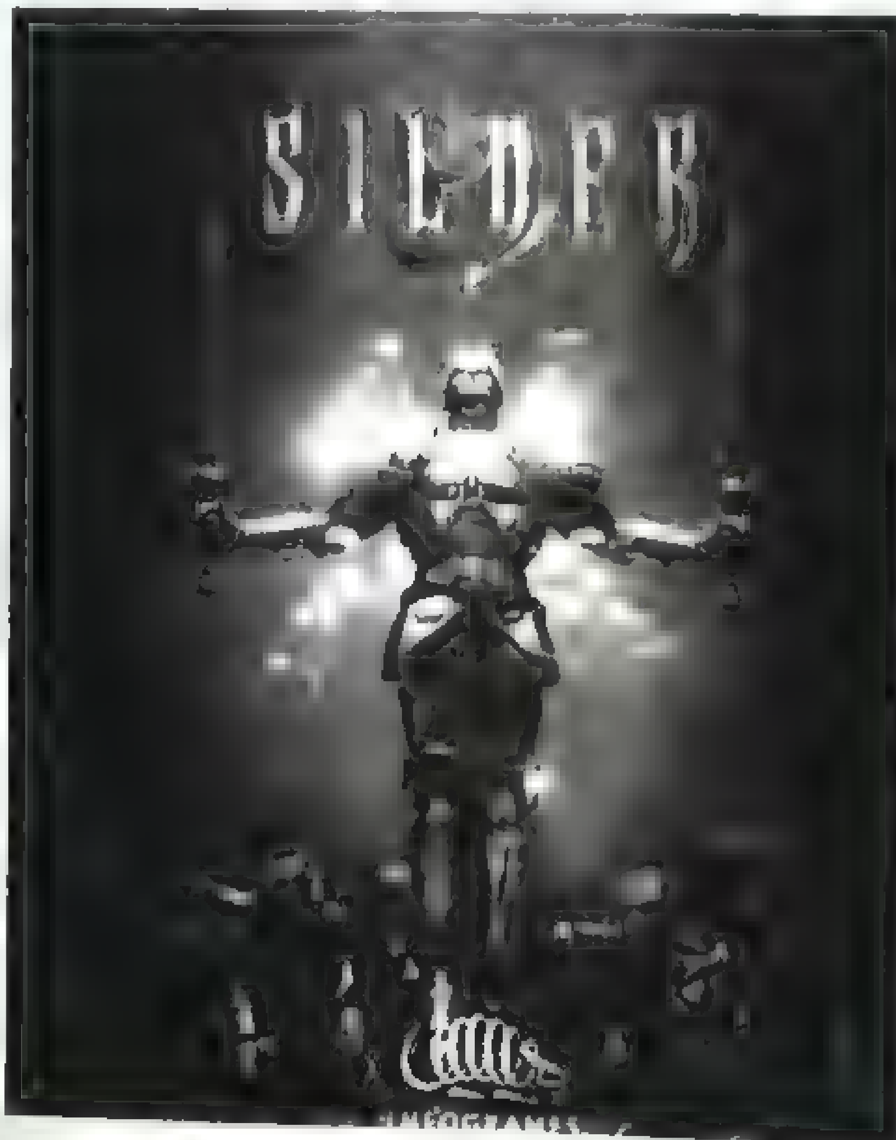
银焰洗剑录

图像表现	89
音乐音效	95
操控	93
创意	100
动感	95
故事线	100
总分	94

■文/马晓伟

动作角色扮演游戏（A·RPG）这个名词最早是由日本电视游戏厂商定出来的，这种类型的游戏将角色扮演游戏的情节和动作游戏的操控有机结合在一起，具有相当的吸引力。然而由于个人电脑与游戏机在机能与操作上的差异，以及受传统电脑游戏设计思路的影响，PC上很少见到出色的原创动作角色扮演游戏（《暗黑破坏神》大概是其中最出色的）。幸运的是，随着两套游戏思路的相互融合与交叉，现在已经有越来越多的电脑游戏作品采用动作角色扮演的模式，这里要向大家介绍的Infograms公司最新的《银焰洗剑录》(Silver)就是这么一个作品。

提起Infograms这个相当有实力的英国游戏制作公司，许多玩家可能一时间还想不起来，但提起《鬼屋魔影》系列(Alone in Dark 1、2、3)，一些资深玩家一定记忆尤新。当初大家还在为把2D图像做好而发愁时，Infograms的《鬼屋魔影》系列恐怖游戏着实让我们耳目一新：全3D的场景造型，细腻传神的气氛营造，加上冒险游戏中前所未有的动作战斗模式，所有这些，都让玩家们不由自主地投入到阴森恐怖、惊险刺激的历险之中。而这一次，看来他们又要再次带来惊喜了。



故事曲折奇幻

这里叫做“红柳桉树”(Jarrah)，又被称作“生命之轮”。在这个世界里散布着8个岛屿，其间通过传送之桥相互连通。在这广阔的世界里，邪恶的巫师“白银”(Silver)利用他的黑暗之力无情地压迫着人民，对权力的欲望驱使他在黑暗之中越陷越深。

现在，为了实现更大的野心，Silver妄图使古代魔神复活。为此，他派自己的儿子Fuge以选妃为名到各个城镇抢掠年青的女子来祭祀魔神。

我们的主角David和他的妻子Jennifer，一直与祖父一起过着平静的生活，但他们也不幸被卷入这场邪恶的阴谋之中。Jennifer被Fuge抓走，为了救出Jennifer，David同其他的反叛者一起，开始了对抗Silver、拯救亲人的斗争……

从故事线上看，《银焰洗剑录》的故事线编排得十分直接明了：主角要在这个世界里寻找失落的8个包含远古魔法的魔法球，只有组合这8个魔球的威力，才能与Silver的黑暗力量对抗，最终把这个世界从死亡的阴影里解救出来。

然而在主角的历险旅程里，遭遇却并不简单。当你因迟到一步而只能看着载有Jennifer的敌船渐渐驶远，当你因艺不如人而只能眼睁睁地看着祖父死于Fuge剑下……每一次的虎口脱险，每一次的功败垂成，都让人心境起伏，感触万千。游戏中有志同道合的英雄，豁达豪放，有勇有谋；也有为了“爱情”而抛弃友情与正义的叛徒。游戏设计者同时运用了高超的故事叙述手法，使得情节的推进环环相扣，高潮迭起。

控制简捷多变

一个鼠标，配合一个按键，完成所有的动作！

对于一个ARPG来说，必要的因素着实不少：基本的攻击格挡动作，必杀技，魔法，以及必要的道具和物品，如何才能方便地进行调用呢？为此，Infograms可谓煞费苦心：使用了一个“匹萨饼”介面。在游戏中只要点击鼠标右键，就可调出第一层菜单，从这个类似“匹萨饼”的菜单中选择需要的项目后进入下一级菜单。有了这个创新的菜单系统，你完全可以在不影响激烈的战斗气氛的同时方便地进行选择。



对于《银焰洗剑录》的重头戏——战斗来说，主角所能完成的所有细腻动作都可以用鼠标的移动配合|CTRL|键来实现：

左挥剑 （|CTRL|+按住鼠标左键左移）
右挥剑 （|CTRL|+按住鼠标左键右移）
直刺 （|CTRL|+按住鼠标左键上移）
反身斩 （|CTRL|+按住鼠标左键下移）
闪躲或盾挡 （|CTRL|+点击鼠标右键）
使用魔法
（选魔法后|CTRL|+鼠标左键点击目标）
使用特殊技
（选技能后面对目标，|CTRL|+按住鼠标左键）

游戏中的大部分时候，与敌人对战需要更快的反应，如果控制得体，主角会随着你自如的控制敏捷地挡开敌人的利刃，然后抓住破绽加以反击，你甚至可以清晰地看到兵刃相交时崩射出的火星。

在《银焰洗剑录》里，主角有多种武器可供使用，有近战武器如匕首、长剑，远程投掷武器如弹弓、弓箭，还有各种盾牌来进行格挡，不过要注意的是，盾牌虽然是一件极为有效的防御武器，可以格挡大多数的攻击，但盾牌的耐久度一旦降到0，你的盾牌就会破损消失。武器不会破损，而且有些武器同时兼有魔法攻击效果，可以用作远程攻击，这在某些地方十分重要，因为大部分投射武器都需要有足够的弹药，而魔法武器只要休息一段时间就可以恢复魔力。

画面清新秀丽

《银焰洗剑录》是一个充满日式卡通画风的游戏，而其中又包含着欧式鲜为人知的风格：浪漫与夸张。游戏场景细腻传神：大到高山峻岭、火山巨树，小至桌椅油灯、窗棂书纸，阴森的古堡，冰封的雪山，行云，流水，附之以多变的取景位置，让玩家不觉间流连其中，丝毫没有冗复的感觉。不夸张地讲，游戏中的每个场景都可以单独取出制成一张漂亮的桌面背景。而且比之大家常见的日式名气大作来说也毫不逊色。

游戏中所有的角色都采用3D造型，同时使用即时生成算法在同一场景中实现角色的实时缩放。不过为了降低游戏对电脑配置的要求，各个角色使用的多边形数较少，在角色被放大后，会见到明显的锯齿现象。



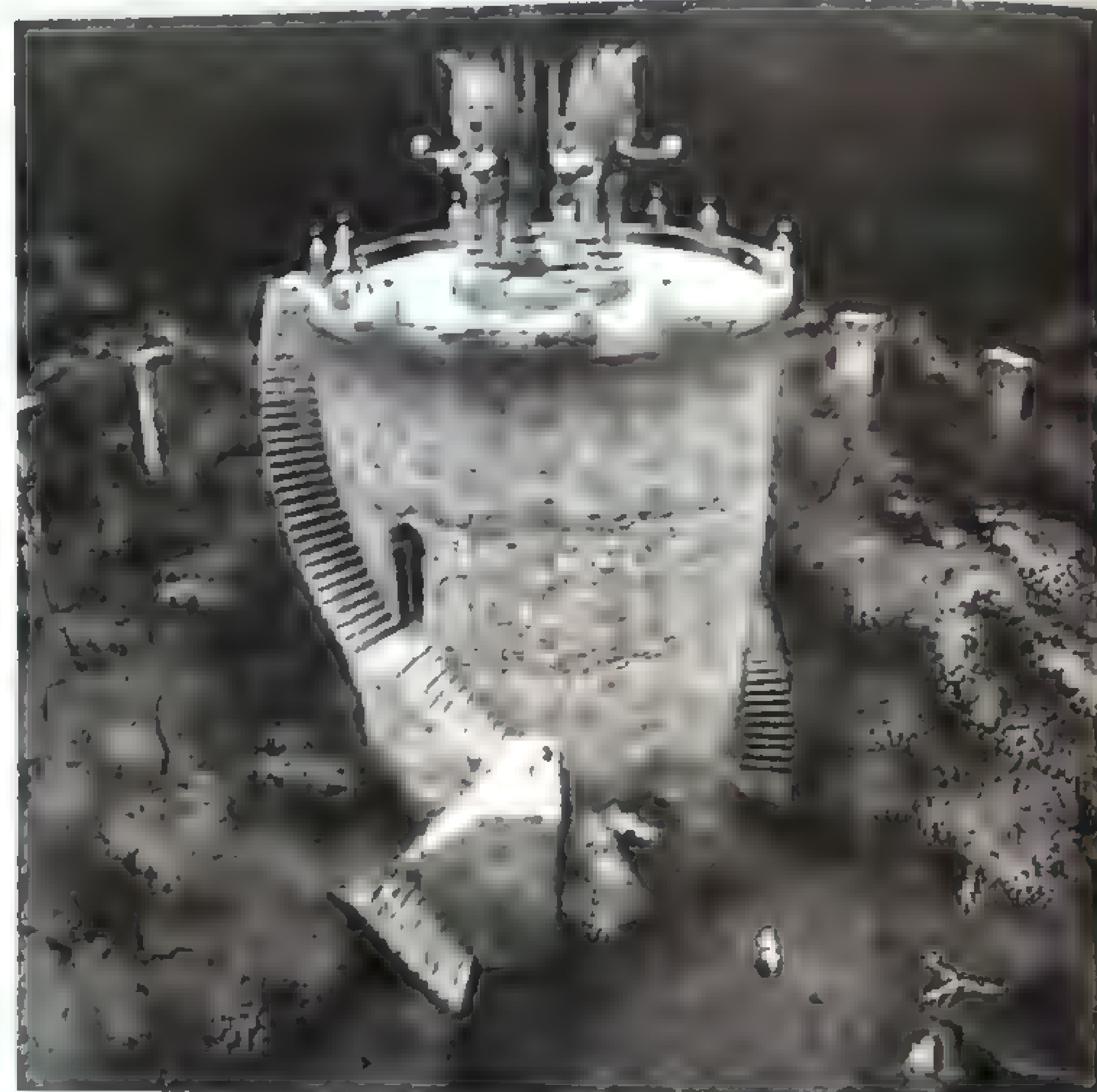
游戏中的各个场景里采用了固定镜头的手法，即玩家的视角无法自由切换。这种做法有其优点也有不足，好在设计者巧妙地安排好了场景物件，使我们不需要为了看到某件物品而需要不断调整位置以矫正视角。



音响轻盈剔透

《银焰洗剑录》采用了全程语音，所有的对话都有相应的英文配音，这在RPG游戏中并不多见，唯一的小遗憾就是语音和字幕不能同时出现。这在"银色幻想"中文版中也许会有所改变。

好花总要绿叶衬，这个游戏中的音乐绝对不会让你失望。风格多变的乐曲并非总会响在你的耳边，但是它会在不知不觉中恰逢其时地出现。如果你偶尔在青山绿水或是庄严的城堡中游玩时注意到它，那你一定会为它恰到好处的点缀而叫好。



一款不可不玩的游戏

这款动作角色扮演游戏一改常规RPG的弊端，游戏中基本没有单调的迷宫和踩地雷式的敌我遭遇，升级系统也有所调整，通过消灭游戏中的小喽罗反复地练功并没有什么作用，只有打败游戏中特定的BOSS级敌人才能升级，这在一定程度上使玩家的注意力更加集中在情节的剖析上。

不过，因为这种设定，游戏中一些阶段的战斗就显得比较艰难。在这些特定阶段，你的角色所能积累的战斗力及金钱、补血物品是一定的，因此反复练习战斗技巧、善用各个队员的作战策略、适时使用必杀技及魔法武器（如冰杖对付火系怪物就特别有效）就显得特别必要，因而游戏中的战斗也极富挑战性。

游戏中比较讨厌的地方就是存盘点的设计，游戏中只在特定位置会随故事的推进而出现一个专门记录传奇故事的人，通过他来保存当前的进度，随后通常都是迎战BOSS的时候。

《银焰洗剑录》在发布后的第三周即跃升到了"尖端100"排行榜的第31名，上升速度之快十分少有，足见其实力惊人。对于那些喜欢《最终幻想Ⅷ》和《暗黑破坏神》的玩家来说，在期待它们推出下一代的时间，《银焰洗剑录》带来的远比你所期望的更多。

编辑笔记：

既然称其为一款新形态的游戏，想通过文字给大家一个感性的描述是比较困难的。这么说吧，《银焰洗剑录》拥有与FF7几乎一致的故事背景及推演架构，而战斗更采用了多角色实时3D模式，配合丰富的武器道具，其紧张刺激又直逼Diablo。让我们期待这个感人至深的游戏尽早发行中文版吧，这份期待绝对值得。

编辑/游骑兵

项目	内容
英文名称	Silver
出品公司	Infogrames
汉化公司	新天地
国内发行	新天地
发行版本	2 CD / WIN9X
类　型	动作角色扮演（AC/RP）
最低配置	P166/32MB、声卡、8速光驱
推荐配置	PⅡ/32MB、12速光驱
3D加速卡	D3D
多人游戏	不支持
控　制	鼠标＋键盘
出品日期	1999.5/1999.9（预计）

血统与荣耀——

魔法门Ⅶ

项目	分数	总分
图像表现	89	86
音乐音效	85	
操　控	87	
创　意	70	
故事线	90	

■文/流星雨工作室

也许是因为《魔法门》的外传《魔法门之英雄无敌》系列在国内的大红大紫，或是因为国内代理将《魔法门Ⅵ》进行了完全中文化，因此《魔法门Ⅵ》去年获得了国内玩家的广泛关注和好评。今年5月，《魔法门Ⅶ之血统与荣耀》（下文简称MM7）在全球上市，一经发行就再次引起广大"魔法门"追随者的拥护，立刻登上了"尖端100"的第3名。在这么短的一年中，MM7究竟比前一代在哪些方面作了改进呢？它是否还值得我们继续穿行其间四处冒险呢？

记得当初MM6中最令玩家不满的就是游戏画面的滞后，毕竟现在"马赛克"般的东西已经有些叫人难以忍受了。MM7采用硬件3D图形加速技术应该说是众望所归的，更出彩的是游戏在魔法效果上也利用了3D光影效果，在施法时，我们可以看到美妙的光晕出现在眼前，这让视觉效果更上了一层楼。而且MM7的音乐让笔者有些吃惊，无论是"黑暗"城镇的古怪音乐，还是"光明"城镇的悦耳音乐，都与环境配合得非常完美，很好地烘托了游戏气氛。



游戏中的动画将故事承上启下，虽然其中还有许多未解开的谜，但它多少为以后故事的发展提供了一些线索。"魔法门"的专家会在其中发现一些熟悉的名字，诸如：阿基巴德、凯瑟琳女王和罗兰德。与前作不同的是，MM7加大了主线剧情的比重，从翡翠岛的竞赛开始，到清理和修复城堡，然后周旋于人类的埃拉西亚与精灵的埃里这两个国家之间的恩怨。然后，又面临光明与黑暗的选择。笔者目前选择的是光明路线，下来的剧情更加跌宕起伏，先是到天空之城完成长老交给的任务，然后在长老的指点下前往巨人岛救出被囚的罗兰德国王。然而，故事到这里还没有结束，原来天空之城里的人全是外星人，最后必须潜入海底与机器守卫作终结大战。与MM6相比较，笔者更加能够专注于MM7的主线剧情发展，这一点毫无疑问是这代的一大进步，因为在前作中，笔者感觉支线任务有些喧宾夺主，主线任务只是到游戏后期才初露端倪。如今的MM7让笔者更加感受到角色扮演游戏剧情上的绝佳魅力！而完成任务从来就是《魔法门》系列的最大乐趣，如今任务的延续性和紧凑性也比以往有了飞跃，让笔者更是欲罢不能。另一方面，支线任务和升迁任务也依然是游戏中不可或缺的部分。

另一个让笔者倍感兴奋的地方是，MM7在场景设计方面可以说是到了独具匠心的地步。游戏中的城市已经不像前作那样都是些平房，矮人族的石头城中所有建筑都在地下，精灵王国的房屋则都在树上，到了天空之城景象就更为壮观了，那种脚底飘着白云的感觉绝对是妙不可言的。城镇中的非玩者人物也不像MM6中那样千篇一律的几个样子，其中石头城中出现的矮人、天空之城的天使让这些地方看起来都更加和谐，充分体现这些场景的人文特色，让笔者在埃拉西亚大陆上探险时真有点四处奔波的味道，因为每处的场景变化都很大，这也是笔者在MM7中奋战数十天也毫不乏味的主要原因。

MM7的主要概念是让玩家创建一支4名角色的队伍进行冒险。你可以决定每个角色的职业和种族，并相应决定他们的属性。带领这些队员尽力完成那些非玩者角色交给的任务，在这一过程之中，玩家可以通过完成任务、杀死怪物等方式来得到经验值并藉此增长每个角色的技能，从而完成最终的任务。而在组建队伍时，基本感觉与前作分别不大，每个成员会有一些基本技能，还有一些可选择的技能供你随意分配。技能点数则在你到达某一级别时奖励给你，并可供你随意支配。MM7中队员多了种族的属性，可以选择人类(Human)、精灵(Elf)、矮人(Dwarf)和大耳怪(Goblin)，现在我还不

知道他们的具体特点，但据我观察除了人类各项属性比较平均之外，其他种族都有明显的优缺点。象是精灵就在敏捷和精准上有优势，在创建队员中增加上额外的奖励点数时，若是增加种族的优势属性可以成倍增加，但增加劣势却是事倍功半。因此除了人类以外的3个种族的优势与劣势之间非常容易分化。现在除了过去的职业



外，还可以用小偷、僧侣和浪人。僧侣(Monk)是空手道大师，他用空手攻击和躲避来进攻防护，初级僧侣不能施放任何魔法，但经过一次升迁后，就能学习肢体(Body)、意念(Mind)、灵魂(Spirit)这三种补给系魔法。浪人(Ranger)一定程度上也是个与游侠相当的斗士，但他可以施放火系(Fire)、水系(Water)、土系(Earth)、气系(Air)这些攻击型魔法，而且他在施放魔法方面比游侠更厉害，但在战斗方面则稍逊于游侠。盗贼(Thief)的出现是3DO听取玩家意见后加入的。作为战士，盗贼的体力仅次于骑士，但盗贼具备最强的偷盗、解除陷阱及发现隐藏门的技能，而且只有盗贼可以将这些技能提升到大师的境界。在升迁之后，盗贼还可以学习一些攻击性魔法。当然，种族和职业并不是游戏中唯一改变的东西。游戏中还加入了攻击术(Armsmaster)、躲避术(Dodging)、怪物鉴定术(Identify Monster)、制药术(Alchemy)、偷盗术(Thief)、空手格斗术(Unarmed)，而且以前的基本技能也有所改进，技能的级别也比过去多了一个“祖师级”。

也许是为了让每个队员都能发挥各自的特长，在MM7中培养队员时的限制比原来更多了，比如说在前作中只要你愿意，你可以让游侠和射手拥有比法师和牧师更厉害的魔法，而这一代的游戏中，魔法将因为职业的不同而有更多的限制。比方说，游侠或射手在开始时是无法学习魔法的，要到升迁之后才可以，而且要达到更高的级别才能施放更强的魔法。此外，在MM7中



将无法同时学习黑暗系和光明系魔法。这些限制也同时存在于其它技能的学习上，某些技能一定要某些职业才能学到最高的祖师级。这些调整也许可以使游戏的设定



更平衡，不过笔者在游戏时则觉得游戏有些麻烦，经常出现加好了技能点数准备升级时却发现职业限制无法升级。不过，这在一定程度上也可让玩家乐于将每个队员的培养方向分化开来，并将其潜力都激发出来，让骑士



更像骑士、法师更像法师，再也不会出现游侠施法比法师更厉害的情形出现，应该说是这是更合理了。

在MM7中，你可以从更多的角度来观察怪物。当怪物入侵城市时他们会攻击村民，村民也会进行还击，有时这些怪物也会自相残杀。MM7总共将出现大约250种怪物，并和前作一样被分为三类。 此外，不同的怪物将拥有各自不同的弱点以及行动方式，与此相应地出现的“怪物鉴定术”，运用这项技能可以告诉你怪物的弱点、特殊能力以及各项属性。

作为经典角色扮演系列的最新作，MM7将该系列引以为豪的任务体系的核心概念发扬光大，并在游戏画面，职业、技能等许多方面作了数量和平衡性上的改善，让MM7在整个升级系统上更加严谨，内容上更加紧凑。笔者推荐每个喜欢角色扮演游戏的玩家体验一回魔法大陆的冒险经历，您绝对不会虚度此行。当然英文程度不好的玩家，可以等到育碧推出的中文版本，据说在9月份就会上市。

编辑/游骑兵

英文名称：Might & Magic 7: For Blood & Honor
出品公司：New World Computing/3DO
汉化公司：育碧
国内发行：育碧
发行版本：2 CD / WIN9X
类　　型：角色扮演[RP]
最低配置：P133/32MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P200/32MB、3D加速卡
3D加速卡：D3D/软件模拟
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标、键盘
出品日期：1999.5/1999.9[预计]

横扫千军之——

王国风云

图像表现：85	89
音乐音效：80	
操　　控：95	
创　　意：100	
策 略 性：90	

■文/流星雨工作室

除了《命令与征服》系列、《魔兽争霸》系列以及《星际争霸》之外，为数不多的几个著名即时策略游戏中，Cavedog的《横扫千军》绝对可以占有一席之地。全3D的场景与作战单位(虽然看起来还是十分的2D化)，可以从互联网上不断下载的新兵种，海陆空的全面开战，所有这些都使得《横扫千军》占据了不少人的硬盘。在经过两年漫长的等待后，我们终于迎来了这个作品的最新系列——《横扫千军之王国风云》(下文简称TAK)。不过与前作所不同的是，这次的是剑与魔法的战争。

故　事

在刚刚拿到TAK后，我们很快发现，游戏的故事如同斯蒂芬·金的小说那样深深地吸引着我们。Cavedog用了长达二十九页的Darien编年史，把我们带到游戏开始的地方。读完最后一段，我们发现这个游戏不仅是用与其它即时策略游戏中一样的3D图画以及易于使用的操作界面来吸引玩家，它更还有一系列的游戏体验与战略战术，就像这个背景故事一样，都让人爱不释手。

虽然我们强烈推荐玩家阅读游戏手册中提供的故事详情，同时我们觉得在此对游戏作一简短介绍也很有必要，让读者了解游戏中有些什么令人期待的东西。游戏将从达里恩(Darien)王国分裂为四个种族开始，水族维鲁纳(Veruna)、气族祖恩(Zhon)、火族塔洛斯(Taros)和土族阿拉蒙(Aramon)。故事中这四个种族的由来要追溯到数千年前，Garacaius，达里恩王国的统治者，在一场意外中失去了他的妻子，悲痛使他从此一蹶不振，他再也无心管理国家。渐渐地，国家变得贫困不堪，人民不满的呼声也越来越高，Garacaius意识到自己



已没有能力管理好这个国家，于是他把统治国家的权力交给了他的孩子们，每个孩子都分得了一定的领土，并各自将其管理得井井有条。直到有一天，Garacaius突然神秘地失踪了。背景故事就此结束，下面的情节就由玩家去挖掘了。由于兄弟们之间矛盾的变幻不定，他们各自的军队在战争中达到平衡，接下来就要靠玩家为这四个种族的利益而战。

模　式

TAK提供了三种游戏模式，其中“Play An Opponent”为多人联机对战模式，“Play The Machine”是以多人联机对战模式为基础的人机对抗，这样一个人在家里也可以大战一场了。毫无疑问的是，最吸引人的当属“战役模式”(Adventure)。与其它的即时策略游戏不同，它的战役模式并不是让你选择四个种族中的一个，然后进行到底。与之相反的，玩家其实并没有选择种族的权利。跟随着故事线的发展，玩家将要在全部的48关中先后扮演四个种族。换而言之，也许你在这一个关还在指挥着火族苦苦挣扎，而在下一关却又在为水族的命运而斗争。这种全新的做法虽然还谈不上比以前的要好，但是更为紧凑的故事线、在不同种族中“切换”的新鲜感却是不容置疑的。在这儿，玩家可以一头扎进一场深入彻底的战斗中去，并且将有关四股力量的所有情节都融合到了一起。

除了模式的创新外，游戏独特的节奏与风格完美结合使《横扫千军之王国风云》中的为玩家提供了一种享受。每一章或每一项行动中，玩家需要完成多个任务。与其它的RTS游戏不同，玩家并不需要为了行



动的成功而总是建造大量的建筑及军队。护送重要领导人物到安全地点，执行暗杀任务，占领岛城，当然有时为了彻底肃清敌人也偶尔需要建立大量的军队，这些都是



游戏中可能碰到的任务。让玩家扮演所有的作战方以及执行有着固定搭配的任务，这一设计理念使《横扫千军之王国风云》成为一个引人入胜的游戏。

兵种单位

接下来一个主要的部分就是贯穿在游戏中的许多不同的队伍。《星际争霸》之所以如此成功的原因在于作战双方的唯一性。没有任何两个作战队伍是相似的，它们各自有各自的强项及弱势。《横扫千军之王国风云》与《星际争霸》非常相似的一点是它提供了同样出色的平衡。从火族喷火的火蜘蛛、到水族的战舰、从土族的蛮斗士到气族的蛇怪，从远距离射击单位到近距离攻击单位，从飞行单位到海军单位，从偏重攻击力到偏重速度的，每一个种族都有着各自的优缺点，而与其他三个种族能够很好的平衡起来。所有的四个种族都有四个等级的队伍，随着游戏的进行，任何一个杀敌数达到一定数量的单位都可以升级进入下一等级。不仅各项属性能够得到一定提升，而且在外形上也有着相应的变化，让你一眼就可以看出谁是新上战场的菜鸟，谁是久经沙场的老手。



另外值得一提的则是游戏中的魔法。从隐身魔法到火球魔法、从冰雹魔法到闪电魔法。如果你能够在适当的时候释放魔法的话，那么扭转战局并不是什么不可能的事情。在游戏中我们倒是发现了一件有趣的事情，火族的君主 LOKKEN 是一个相当强大的特殊角色。出色的火魔法可以说是强大无比，唯一的缺点就是移动速度比较的慢。不过我们却在无意中发现按下 K 可以让 LOKKEN 隐身！而在菜单中并没有象其他能够隐身的角色那样有特定的隐身按钮。不知道是不是游戏的制作者在取消 LOKKEN 的隐身时(大概是觉得他太强大了)，一时疏忽而只取消了按钮！

画面和界面

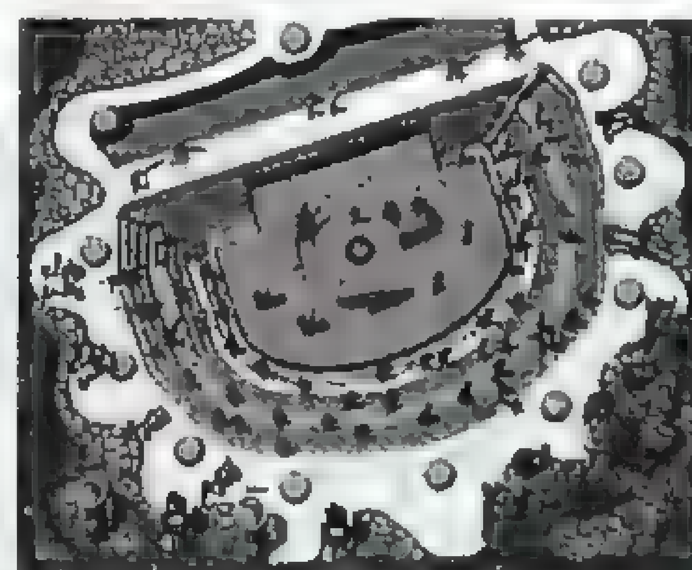
最后，我们将向你介绍一下游戏的画面，以及简单易用的游戏界面。说句老实话，早在 E3 展前我们就在网上看到了一些关于《王国风云》开发的画面以及游戏时的动画。在那时候，很不幸的，我们发现虽然场景的表现与前作一样出色，但是游戏中的作战单位却也与前作一样充满着机械味道，想象一下一条僵硬的机器龙吧。这就是那时候的《王国风云》，所以在拿到正式版前，我们对于它的画面表现并没有抱有太大的希望。

不过令人惊讶的是，在正式版中我们发现这一点已经得到了更好的改进，尤其



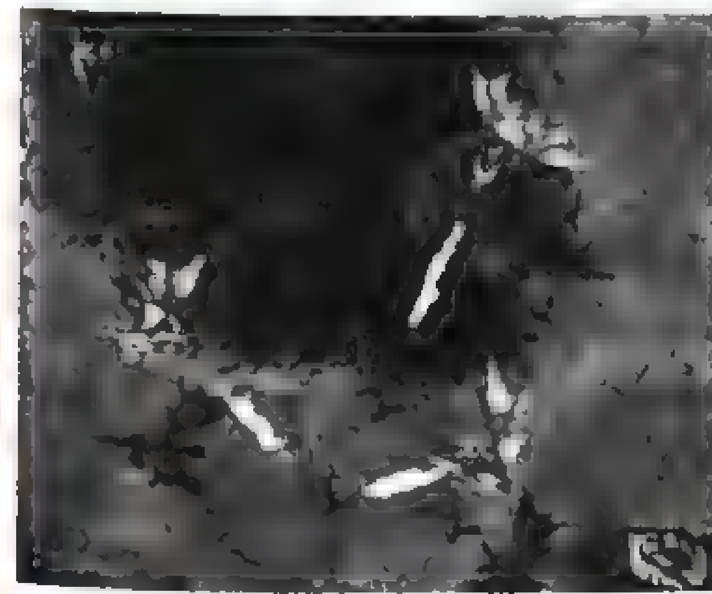
是飞龙飞行时翅膀的扇动，极其自然。虽然画面中总是或多或少的充满着些淡淡的机械味。但是总的来说《横扫千军之王国风云》可以说是清晰的保持着自己在画面上的风格，画面还是很生动，足于吸引玩家的注意力。另外，有些物体的刻画相当出色，此外游戏中的舰艇是我们所见到过的最漂亮的。当一艘船下沉时，玩家可以清楚得看到它是如何慢慢的沉入海面，消失在深海中的。火球和其它爆炸也给玩家提供了视觉享受，使战争更为精彩。总得来说，3D 环境相当不错，但应该还能再好一些。

下面要讲的是操作界面，《横扫千军之王国风云》和其它 RTS 游戏一样，拥有简便的操作界面。对作战队伍操作的标准效果是移动和攻击。右边的一个菜单让玩家可以在选定操作对象后对其进行特殊的控制。诸如巡逻、看守之类的命令都在这里，玩家也可以对队伍的总体侵略意图进行设定，以确定你的作战队伍是属于防守型的还是进攻型的。在选定进攻型的时候，单位会攻击任何他们在路上遇到的敌人，而在处于防守型的时候，他们则会不顾一切的直达目的地。这种简单的设置使得玩家能够根据不同的情况而作出最有利的选择，从而避免不必要的伤害。



缺　点

在说了那么多的之后，《横扫千军之王国风云》的缺点也随之浮上了台面。那就是乏味的联机对战。缺乏足够的兵种克制机



制，过少的变化性以及独特的资源系统所带来的单一的人海战术都使得我们这些热爱《星际争霸》的玩家无法对其感到满意。所以，如果你是希望找到一个能让你与你的伙伴头对头作战的游戏，那么也许要让你失望了。这个游戏的闪光点是隐含在战役模式中的。

还有一点值得我们不太满意的就是游戏的机器配置相当的苛刻。在奔腾 233/64 兆内存以及 4 兆显存的 VOODOO 的配置上，有时还会发生跳帧的现象。(哦，MY GOD，难道我又要升级机器了！！？？)

结束语

《横扫千军之王国风云》向我们提供了一个最出色的战役。RTS 游戏中通常是给出一个开头非常有趣，但渐渐失去魅力的战役。而《横扫千军之王国风云》则不同，它从游戏一开始就紧紧吸引住了玩家的注意力，并一直保持到游戏结束的那一刻。如果你是那类喜欢长篇游戏的玩家，那么《横扫千军之王国风云》将会让你度过一个美好的周末。

编辑/游骑兵

英文名称：Total Annihilation: Kingdoms
出品公司：Cavedog/GT
国内发行：育碧
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：策略[ST]
最低配置：P233/32MB、声卡、4 速光驱
推荐配置：P266/64MB、3D 加速卡
3D 加速卡：Glide/D3D/软件模拟
多人游戏：支持
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：1999.6



罗马就是一天之内建成的！

凯撒大帝Ⅲ

图像表现:	90
音乐音效:	90
操　控:	80
创　意:	90
策略性:	90
88	

■文/Tinman



在世界文明史上，古罗马人所创造的文明占据着极为重要的地位，它为现代西方文明奠定了坚实的基础。而在这段历史上，总是显著地印着"凯撒"这个公元前一世纪叱咤风云的名字。对于这段历史和这个人物，在座的各位最熟悉的莫过于一句谚语："罗马不是一天建成的"。这句谚语，恰如其分地反映了古罗马帝国的宏伟壮阔，以及整个开拓史的艰辛。也许你也梦想过有朝一日能与"凯撒"这个名字相提并论，现在，Sierra 公司给喜爱《文明》类游戏的玩家们带来了真正的惊喜，第三次将凯撒大帝的宏伟阔目搬上了电脑游戏舞台，我们也得以体会这昔日帝国的创业之路与成功的荣耀！



富有挑战性的任务

在《凯撒大帝Ⅲ》中，游戏为我们准备了 11 个任务及 9 个替代任务。当然，从万人之中挑选出来的你(罗马时代的地方官)，要想在一天之内就成为罗马人心目中的英雄还需要一步一步走。游戏的任务从简单级到高难级也早就成为游戏的规律。你从一个平民开始，靠艰苦的创业一步一步地晋升，完成凯撒交给你的一个个富有挑战性的任务，直至最后超过凯撒的能力，从他的手中接过罗马的统治权。不需笔者的介绍，玩过《凯撒大帝》的游戏高手们对此游戏的流程也都了如指掌，但值得注意的是，《凯撒大帝Ⅲ》中凯撒将更加细致地对你的工作进行考察。在《凯撒大帝Ⅱ》中，评分项目是治安、文化、繁荣和帝国贡献四个，而这一次做了一点改变，评分标准有所不同了，并且"帝国贡献"这项评分也改成了"帝国支持度"。

更加真实的写照

游戏最大的优点，就是对历史写照的真实性和细致性。在笔者看来，如果认认真真地打完这款游戏，你可以比较清楚地了解到公元前一世纪在凯撒大帝统治下的古罗马的发展历程，还有古罗马人民的生活及他们经历的灾难，而且能对古罗马时代的各种古建筑有更加详细的感性认识。你所遭遇的事件，以及摆在你面前的各种难题就真像古罗马时代的那样呢！在《凯撒大帝Ⅲ》中能够兴建的建筑种类一定会远远超过你预期的数量，单是住宅建筑就有20种之多，当你大兴土木建造那个属于你的城市的时候，看看你的城市有多么壮观吧！

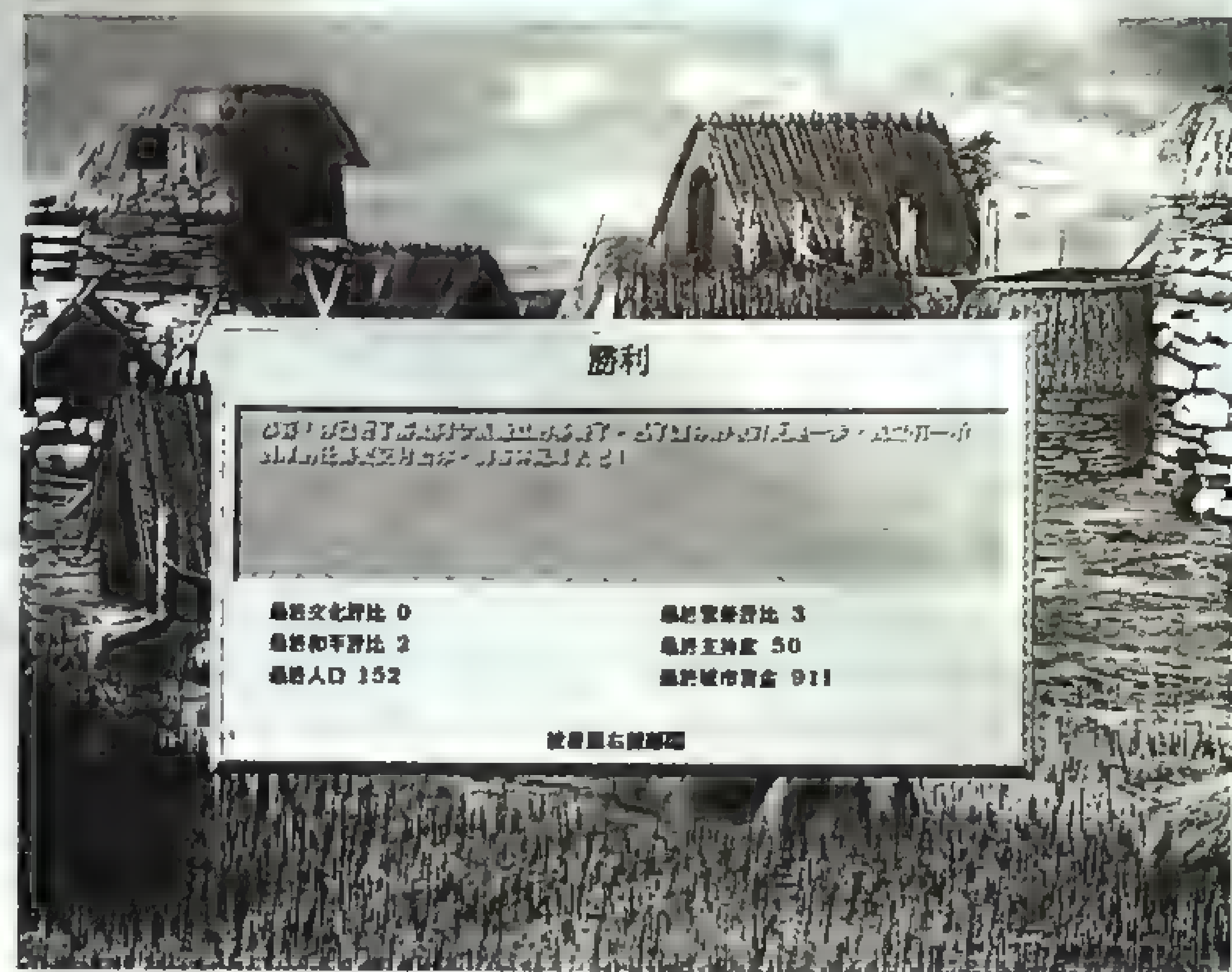
游戏的难度

《文明》类游戏总归都是比较费脑筋的，不会像即时策略游戏那样省事。人民的吃喝，巡警所、集市和神庙等建筑的位置，以至于工业、税收、贸易和战争等等一系列问题摆在你的面前，还有火灾、暴动、犯罪以及海神、商神、农神、战神、美神这五大天神的脾气，你需要操心的地方不少呢！你能体会到，在那个时代，作一个地方官不是那么简单的。但是，完全没有必要被游戏的难度吓倒，游戏设计者为您提供了降低



难度的方法，那就是，我们可以自行调整游戏的速度，一共有 10 个档次！事实证明，凯撒不会因为你是用 10% 的速度才出色地完成治理任务而对你有任何成见，这使得我们在有突发事件时有充裕的时间去研究问题所在，看到街道上的人象蜗牛一样慢慢地行走，我们完全可以不慌不忙地进行建设。在不可思异的业绩面前，有谁会追究你的速度呢？

凯撒大帝只有一个，作为他的手下，你首先应该感到荣幸，接受严格的考验。而当你像凯撒一样从一个普通的子民一步一步地成长起来，最后经过艰苦的努力使伟大的凯撒大帝放心地将统治权交给你的时候，你可以证明你是多么的了不起！M



满意的运行效果

《凯撒大帝Ⅲ》采用 800×600 的高解析度的画面，诸位放心，这在笔者的奔腾机上运行顺畅，如果不怕速度慢，1024×768 的解析度可以让你在屏幕上同时看到更多的东西，如果你的机器较比"惨"一些，设置成 640×480 后，你的人民就可以在街道上奔跑了。精心刻画、种类繁多的古罗马建筑，赤膊劳作的强壮农民，身着制服的巡警——你甚至可以清楚地看到他们救火时的英姿……谁能说这不是一张时空转换的历史重现呢？

总　结

丰富的想象空间、与之完全匹配的优质音乐音效、细腻而超凡脱俗的画面……我敢保证，不论在哪一方面，你都会为《凯撒大帝Ⅲ》的出色表现而折服。《凯撒大帝Ⅲ》完全不像有些令人失望的游戏那样在还没有出现的时候就被炒得惊天动地，但我却因它出色的表现而产生那种非玩不可的念头。



这样一款精美细致、极富内含的游戏，的确带给我们各种超乎想象的优秀表现，但同时也带给我们大量难以看懂的外国文字，对于迫不急待地想要进入游戏却并不精通英文的人来说，这不能不说是一件让人着急上火的事情。好在第三波公司即将在国内发行简体中文版，在熟悉的中文环境中，一天之内建成罗马将不再是个梦想了！

编辑/游骑兵

英文名称:Caesar 3
出品公司:Sierra
汉化公司:第 3 波
国内发行:第 3 波
发行版本:1 CD / WIN9X
类　　型:策略[ST]
最低配置:P90/16MB、4 速光驱
推荐配置:P133/32MB
3D 加速卡:不支持
多人游戏:不支持
控　　制:鼠标+键盘
出品日期:1998.9/1999.5

攻略要诀揭秘——

世纪战略

■文/徐创

我本人认为，针对各关地图的攻略文章并不适于描述《世纪战略》，那样做的意义是不大的。电脑智能会根据游戏者的动作而作出（有时候是纯粹随机的）反应，因此不会出现完全固定的通关途径

下面列出的是在游戏中取胜的一些要诀，实际上，掌握了下面的大部分要诀之后，就会发现《世纪战略》有些太过简单了。还有一些作战的方式我没有写出，比如利用AI弊病的一些方法（将文中提到的火炮战术发扬光大，实际上就足以使AI束手无策），因为那样虽然可以顺利通过所有关卡，但游戏已经变得枯燥乏味而仅仅是消耗时间了

《世纪战略》由一般玩家测试后，每关通关的时间都在5至10小时左右，可以说是太长了。同时游戏中有很多不尽完善的地方，比如缺乏对部队和经济收入的列表显示和无聊的故事背景（完全是因为害怕出现"政治"问题。原有创意是以中国为背景，从被人欺辱的1910年发展到最后的军事强国。考虑到这也许会给人以"法西斯军事扩张国家"的感觉，所以最终被换成用奇怪蒙古人名的帝国和解放组织的故事）。本人文笔浅薄，希望能有作者将游戏的关卡与一些历史事件挂钩写一些文章，以增添游戏的趣味性。游戏初期的单位全部是一、二次世界大战中的著名装备（虽然不乏看上去莫名奇妙的败笔作品），后期装备也尽量取材于参加过实战的装备。本世纪战事不断，应有足够题材作为烘托气氛的材料吧

Thanks

徐创，逆火



战役初期（等级1～3）

在"战役模式"关卡的初期，敌军的数量通常占压倒性优势。我方除军队单位不多外，也很可能同时处在经济崩溃的边缘。这个阶段的关键是能够以有限兵力抵挡住敌军的进攻，而且尽量避免增添不必要的军事单位，将资金用于城市建设上。

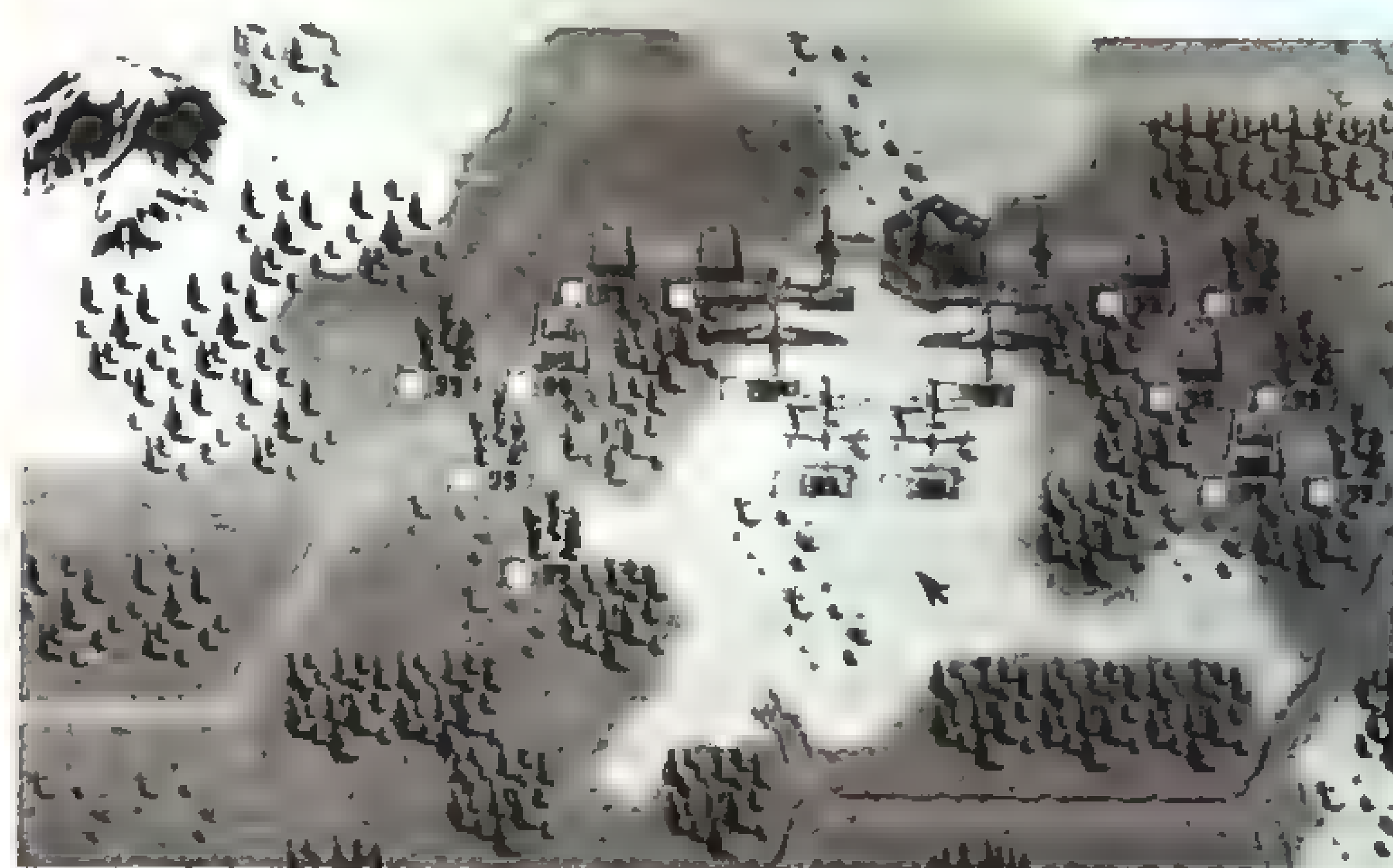
以少胜多的作战可能非常困难，好在这个阶段的战略目标应该仅仅是防守住我方的城市。仔细观察地图和敌军进攻的方向，如果敌人来自同一个方向或我方只有一座城市，就可以很轻松地将所有军队集结于一点上进行集中防守。如果我军拥有两座或更多的城市并且分别遭到来自不同方向的进攻，那么放弃一座规模较小的城市、将全部力量集中防守往往会提高胜算，同时减少我军的损失。

如果设防后还有富余部队，可以考虑绕道袭击那些常常会跟随在敌进攻部队后面的补给车队，或者将这支部队留作后备，随时填补防线上的缺口或替换受伤的城市守军（千万不要忘记为城市设立守军，否则敌军一旦侥幸突破到城市周围，哪怕是最轻度的攻击也会使你的城市陷落）。

火炮在防守中的使用

被称作"战争之神"的火炮（即榴弹炮）在《世纪战略》中也同样拥有重要的地位，尤其是在阵地型的防守作战中。如果您现在的部队不包含火炮单位，那么应该考虑至少生产两三个单位。火炮的优点是射程长，而且敌军无法反击，这样等于可以获得"免费"的进攻。适当地安置两支火炮部队，使其火力可以覆盖最大可能的范围，同时应尽量避免和敌军任何兵种的近距离交火，因为火炮部队的防护能力几乎是所有兵种中最差的。

注意防范敌军火炮的使用，一旦发现敌军火炮单位，应当将其作为首要的目标进行打击。



防守战中的城市建设

战役初期，无论帝国部队还是解放部队的资金都是极度缺乏的（解放部队已经到了贫困的程度）。每个回合的资金往往只够用于生产一两支部队，而任何一项的城市建设可能都需要多回合的资金积累才可以达成。因此，部队尽量避免伤亡是及其重要的，这样可以使城市免于陷入不断生产新作战单位的泥潭。同时需要注意的是，由于每个《世纪战略》中出现的作战单位都会在每个回合内消耗一些"维护"费用，因此在战争的初期应避免组建庞大臃肿的军队。

拥有足够资金用于建设后，就要考虑在哪方面的城市建设上进行投资了。游戏者可以根据自己的爱好来决定，建议重点考虑生活区（增加每个回合城市的税收）和武器生产设施（尤其以步兵和机械厂为主）的建设。雷达设施、防空设施和地面工事在这个阶段可以不作考虑。

其它兵种的使用

前面提到，在这个阶段中最重要的兵种是火炮，其它兵种的使用建议如下：

步兵：

虽然早期和中期步兵的作战能力一般，但是价格便宜，并且在丛林和山岳地带拥有最高的移动力，对正处于经济大萧条的国家来说是军队的主力。

轻战车、坦克：

一级的轻战车作战能力并不会比步兵强太多，价格却高出不少，是没有必要拥有的装备（除非用于侦察目的）。从第二级开始可以生产坦克，应购置少量装备部队，它们主要用于对付战车和坦克部队的进犯。

高射炮：

如果发现对方空军参战，最好购买一些高炮单位。

侦察机和其它空军类：

空军拥有强大的进攻能力，但是价格极其昂贵。实际上，在游戏的这个阶段，您唯一有可能拥有的是侦察机，而顾名思义，这些单位的作战用途是非常有限的。

战役中期（等级4～6）

当您的部队逐渐在防守战争中占据优势，城市得到了一定的发展，同时拥有了稳定的资金收入时，您就可以考虑战略反攻的展开了。反攻的目的应该不是消灭敌军的有生力量，而应该是占领经济实力雄厚，或者拥有特殊战略价值的城市。在这个阶段中，您的最终目标应该是使我军在城市的数量上和敌军得以抗衡，这样在最后的决战阶段，我军将拥有军事和经济上的双重优势。

发动进攻是非常消耗国力的决策，而一旦失败，除了白白浪费掉多年国库的积累，还可能因为有经验的精锐部队的过多损失而造成亡国的恶果。因此进攻前务必制订详细的作战计划，进攻的路线和进攻部队的目标都要心中有数，一旦目标被攻陷，应该立刻停止进攻，并花上几个回合对所有受伤的部队进行维护补给。

部队的机械化

中期部队建设的首要目标是做到充分的机械化，这样才能快速地进攻回防。有经验的火炮部队应该全部升级为威力强大的自行火炮部队，步兵在行进时最好使用车辆或飞机作为交通工具，而装甲部队此时应当已经取代步兵成为了部队的主力。空军的发展可以根据实际情况而定：如果对方拥有强大的空军，我军无疑首先需要发展歼击机，反之则可以将强击机和轰炸机作为优先发展的兵种。海军也是如此，只不过消费巨大的海军单位可能会是双方都尽量避免的。



对精锐部队的"特别照顾"

初期作战中可能已经为您培养了有经验的作战单位，甚至拥有特殊指挥能力的将军。这些单位的作战能力会得到大幅度的增强，尤其是拥有将军的部队，除战斗能力的提高之外，还可能会使用特殊的战术，比如使用可将敌军引到其它网格上的"诱敌"战术，便可快速地为攻城部队开辟道路。这些精锐部队是您宝贵的财富，应该非常小心地运用，因为一旦被歼灭，就永远



地失去了他们。(有空的时候去拜访一下您的将军，他们可能会因为战功卓著而获得勋章，您也可以把他们的名字改成您所熟悉的人物。)

补给线

拥有再高的战略天赋，不重视补给线也只能使您的结局与北非战线的隆美尔一样。装甲部队(往往是部队的主攻力量)对燃料和弹药的需求量是巨大的。这个时候，除了在城市周围进行补给外，唯一的补给方法是使用补给车辆。补给单位的数量应该是地面进攻部队数量的 20% 至 25%，它们可以停留在特定的位置成为补给站，也可以跟随部队进攻。但是注意对补给单位的防护，因为敌军会和您一样毫不犹豫地进攻补给单位的。

包围战

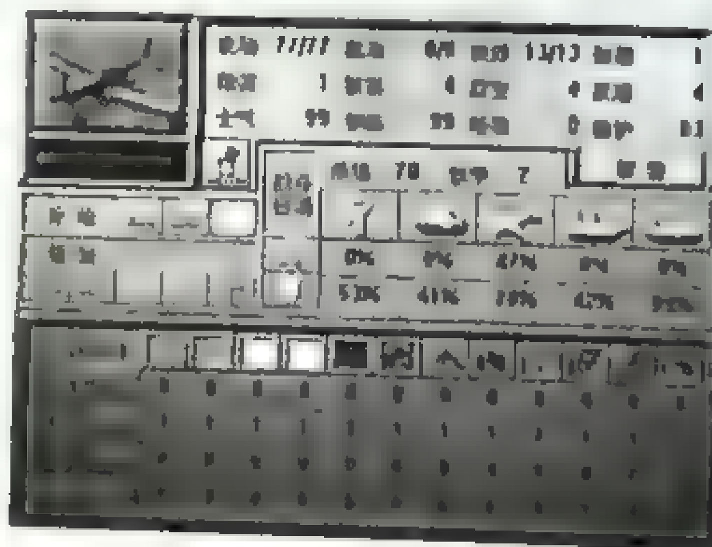
歼灭敌军最有效的方法，无非是集中我方精兵围攻敌方单一单位，尤其是当敌军精锐部队出现时，应当立即予以围歼。注意从对方侧面或后方攻击的时候（当对方的机动能力消耗到无法转向面对您时），所造成的破坏力会显著提升。

地形的注意

选择进攻路线时，大部分情况是以有公路连接的地段为最佳。如果进攻路线中有大片的丛林或山脉，就要作好部队无法迅速通过并展开队形的心理准备。步兵在没有被车辆搭载时往往会保持其移动速度，但要想使装甲车辆通过崎岖地形却是非常困难的事，尤其是非履带车辆。当车辆被困在山路上时，您不仅会遇到令人头痛的补给危机，与敌军空军的遭遇更会带来灾难性的后果。

奇袭

有的时候，用少量的部队奇袭被敌军忽视的城市可以得到意外的收获。用远程的侦察机去探索敌军的后方，一旦发现轻微设防的城市，可以考虑派遣搭载飞机的步兵前去突袭。如果飞行科技的等级足够，可以使用更加方便的直升机搭载部队。最佳的配置是以运输直升机搭载高等级重步兵或者特种兵单位，这些步兵单位即使遭遇对方的装甲单位，也具备足够的能力抵挡一阵子。



战役后期(等级 7～10)

顺利达到此阶段后，您的处境应该好过多了。虽然敌军有可能仍然拥有强大的军事力量，可能在某些兵种的等级上还占有优势，但只要您的经济建设没有落后太多，就应该离胜利不远了！

经济战争

后期战役往往是双方倾全国之兵的相互对攻，此时双方都需要有强大的经济实力作为后盾。经过了半个世纪的战争，您首先要做的是对新占领城市进行建设，努力使所有城市的生活区到最高的等级 10，以得到最大可能的税收。同时对部队进行优化，解散那些低等级、低经验的部队，它们在白白消耗维护费用

总攻

与中期略有不同的是，此时的进攻目的可以是完全破坏性的。您不再需要更多的城市来增加税收(如果顺利，资金应该不再是问题)，如果顺利的话，在新占领城市被建设起来前您可能就已赢得了战争的胜利。这时的战略目的，应该是以破坏消灭为主，首先是占领或破坏敌军城市，使敌人无法以同等的效率对部队进行再生产，之后是对敌军所有有生力量的歼灭。您此刻的资金应该已经允许您建立一支高等级的，陆、海、空结合的强大军事力量。充分发挥各兵种的优势，将部队编排成合理的队形：比如以重装甲部队打头阵，后面以自行火炮部队跟随，步兵掩护侧翼和补给线，配以空、海军为支援。这样的军团可以毫不费力地摧毁所遭遇的一切阻碍，

防止偷袭

当您占据了战场上的主动后，敌军很可能会像您在战役中期时那样，对您的后方城市进行偷袭。虽然敌军的进攻可能规模很小，但如防范不当，可能会造成十分被动的局面；比如您的主要生产城市被占领，或者税收的严重减少。因此，在着重于进攻的同时，不要忘记为每座城市的守军进行升级，必要时可以将重要城市的守军设定为带将军的精锐部队(部队一旦成为守军，将无法恢复)。同时，组织一支留守后方的机动部队，一旦出现紧急情况时可以立即作出快速反应；建立空军的侦察网(预警飞机为最佳)，使您对敌军的偷袭计划可以做到了如指掌。

编辑/游骑兵

魔法门Ⅶ攻略解析——

为了血统与荣耀

■文/罗后强

兵种特性

骑士(Knight)

作为大陆上最强大的战士，却对魔法一无所知。相对其它兵种而言，骑士具有更高的生命值与生命发展潜能，所以在战斗中他总能战斗到最后的一刻。他们刚开始都装备有长剑 (Sword) 与皮甲 (Leather)，另外两种应该具有的技能是 ArmsMaster 与 Shield (盾牌)或 BodyBuilding(健身术)。在基本能力中，骑士应以 Might、Accuracy、Speed 以及 Endurance 等基本能力为主。现列出骑士所能学会的技能如下：

Normal	Expert	Master	GrandMaster
Disarm	Staff	Axe	Sword
Trap	Dagger	Mace	Plate
learning	Bow	Leather	Spear
	Unarmed	Chain	Shield
	Dodge		BodyBuilding
	Perception		Repair item
	Merchant		ArmsMaster
			Blaster

盗贼(Thieves)

盗贼唯一值得骄傲的技能是其祖师级的开锁技能，另外的特技便是其本行“偷盗”。盗贼可以学会一些魔法，但相对而言，他的战斗力更强一些。盗贼都会 Dagger 和 Stealing，另外两种盗贼应该掌握的技能是 Disarm 和 Perception 或 Identify item。盗贼会以下技能：

Normal	Expert	Master	GrandMaster
Shield	Bow	Sword	Dagger
Fire	Mace	Dodge	Leather
Water	Unarmed	Perception	Disarm
Body	Chain	Merchant	Trap
Dark	Learning	Identify item	Stealing
Light	BodyBuilding	ArmsMaster	Blaster
Repair item	Alchemy		

僧侣(Monk)

僧侣是最伟大的徒手素身斗士，在战斗中赤手空拳比装备武器和装甲更具威力，僧侣最应具有的能力是 Might、Accuracy、Speed 和 Endurance。他们具有的初始技能是 Dodging 和 Unarmed，另两样应掌握的技能是 ArmsMaster 和 BodyBuilding。僧侣所能学得的技能依据与他们从事与黑暗或光明，以下为僧侣的技能，(E)为邪恶，(G)为善良。

Normal	Expert	Master	GrandMaster
Bow	Sword	Leather	Staff
Spirit(E)	Spear	Disarm	Unarmed
Mind(E)	Dagger	ArmsMaster	Dodge
Body(E)	Spirit(G)		Learning
Stealing(G)	Spirit(G)		BodyBuilding
	Body(G)		Blaster
	Stealing(E)		
	Disarm(G)		
	Perception		
	Identify monster		

游侠(Paladin)

游侠是一种很好的选择，因为他们不但精通于好几项战斗技能，也擅长于一些魔法，正因为这些魔法，我个人认为游侠比骑士更具吸引力。游侠首先应长于 Might、Speed 和 Accuracy，另外 Personal 也是必不可少的。游侠的基本技能是 Mace 和 Spirit，另两样应选择的技能是 Leather 和 Repair Item。同样的，游侠的技能也依据于他们选择的方向：

Normal	Expert	Master	GrandMaster
Staff	Axe	Sword	Mace
Unarmed	Spear	Plate	Shield
Dodge	Dodger	Spirit	Repair item
Dark(E)	Bow	Mind	Blaster
Light(G)	Leather	Body	
Perception	Chain	BodyBuilding	

Learning	Merchant		
	Meditation		
	ArmsMaster		

弓箭手(Archer)

弓箭手有一样不容忽视的技能：恐怖的祖师级的 Bow，弓箭手擅长于远程攻击，同时也擅长于元素魔法。弓箭手最重要的能力是 Accuracy，Intellect 和 Speed 也是必不可少的。他们的初始技能是 Bow 和 Air，他们的另二项技能最好选择 Spear 和诸如 Air 或 Water 等元素魔法。下面是他们可学习的技能：

Normal	Expert	Master	GrandMaster
Staff	Sword	Spear	Bow
Unarmed	Axe	Leather	Chain
Dark(E)	Dagger	Fir	Perception
Light(G)	Merchant	Water	Blaster
	Meditation	Air	
	BodyBuilding	Earth	
	Repair item	Learning	
	ArmsMaster		

浪人(Ranger)

浪人可以学习除了 Light 和 Dark 以外的所有魔法，并且弓箭和战斗也毫不逊色。他们还可以学会所有的流浪技能。重要的基本属性有 Might 和 Accuracy，为了学习魔法，Personal 和 Intellect 也是必不可少的。浪人都会 Air 和 Perception，Bow 和 Identify Monster 是另两个值得学习的技能。以下为浪人可能学会的技能：

Normal	Expert	Master	GrandMaster
Staff	Sword	Bow	Axe
Unarmed	Spear	Leather	Identify Monster
Merchant	Dagger	Chain	Blaster
Meditation	Shield	Perception	
Identify item	Dodge		
Repair item	Fire		
Alchemy	Air		
	Earth		
	Water		
	Body		
	Spirit		
	Mind		
	Disarm		
	Trap		
	Learning		
	BodyBuilding		
	ArmsMaster		
	Stealing		

牧师(Cleric)

虽然对元素魔法一无所知，但那些奇妙的治疗技能却是牧师的专利，根据您的选择，牧师还可以学会 Dark 或 Light 魔法。同时，牧师也有一定的战斗力。Personal 对牧师是最重要的，另外 Might 和 Accuracy 也极为重要。牧师都会 Mace 和 Body，也许选择 Spirit 和 Learning 是明智的选择

Normal	Expert	Master	GrandMaster
Staff	Bow	Mace	Spirit
Body	Leather	Shield	Body
	Chain	Learning	Mind
	Perception	Meditation	Dark(E)
	Identify monster	Repair item	Light(G)
	Alchemy		Blaster

德鲁依(Druid)

德鲁依作为可以学会最多魔法的兵种，是一种不错的选择。同时祖师级的 Alchemy 也是德鲁依的独门技能。虽然不大擅长于战斗，德鲁依仍有祖师级的 Dagger。良好的 Intellect 和 Personal 对德鲁依很重要。他们的初始技能是 Dagger 和 Earth，也许，你应该选择 Body 和 Meditation 为另外两项技能。

Normal	Expert	Master	GrandMaster
Staff	Mace	Dagger	Meditation
Bow	Leather	Fire	Alchemy
ArmsMaster	Shield	Air	Blaster
	Perception	Water	
	Merchant	Earth	
	Identify item	Body	
	Identify monster	Mind	
		Spirit	
		Learning	

巫师(Sorcerer)

很容易便可以明白为什么巫师是在魔法与力量战斗中的获胜者：他们是天生的魔法师，是唯一可以掌握祖师级元素魔法和 Light 或 Dark(依据于你的选择)的兵种。但不幸的是，他们也是最差的战士，所以在战斗中往往是最先牺牲。Intellect 和 Speed 是巫师必不可少的能力。除了 Staff 和 Fire 外，你还可以选择 Identify Item 或 Identify Monster 与 Air。

Normal	Expert	Master	GrandMaster
Bow	Dagger	Staff	Fir
Merchant	Leather	Learning	Air
	Perception	Meditation	Water
	Repair item	Alchemy	Light(G)
			Dark(E)
			Identify item
			Identify monster
			Blaster

简明攻略

骑墙攻略：

我和我的朋友们被船送到了小岛上，这就是我们发达的源地了，也许这也会是我们的墓地。一踏上小岛，迎面走来一位女士，她是我们的向导，将陪伴我们在岛上的时光。在她的带领下，我们拜见了 Hormondale 原来的主人，并接受了我们在岛上的任务，也就是我们成为 Hormondale 的主人的任务。

在废弃的月亮神庙里，我们得到了地板砖和士兵的帽子，在龙的洞穴里，在龙反应过来之前抢得弓后迅速退出，在海边的女士那儿买了乐器，在后山海边得到海贝并自己配了一瓶红药水后，便结束了岛上的任务，成为 Hormondale 的主人。(海贝可以从另一女士处买到，帽子可以用红药水和山上的士兵换得)

不料回 Hormondale 后，管家告诉我，我的宫殿已经被一群小鬼占领了。这还了得，我与伙伴们冲进大殿，一起开始我们王宫的清洁工作。之后去酒馆接回管家，他告诉我，要重建家园，没有矮人们得帮助是不可能的。

刚出镇子，发现小鬼们正在大举进攻我的领地，而士兵们正在苦苦支撑。愤怒的我们马上又投入了战斗。消灭小鬼后，从南方的小路我们到达了矮人居住的 Stone City。矮人国王同意帮我们重修王宫，但必须先到布兰卡沙漠的红色矮人矿井中救被美都萨石化的工人。

到达布兰卡沙漠后，冲过狮鹫的包围，我们进人矿井。在和软体动物的战斗后，救下了 7 个被石化的矮人。

矮人国王对我的援手表示感谢，并帮我修好了王宫。

虽然我们的管家看起来很平凡，但却极有眼光，他告诉我，若要在这片动乱的大陆上生存，必须和周围的大国缔结同盟。和矮人的同盟已经完成了，接下来便是和 Eithria 及 Forest 的领主同盟。

同样的，Eithria 的女王和 Forest 的妖精王都同意和我同盟，却也都有任务。女王让我去 Forest 救一位被囚禁的间谍，而妖精王却让我去女王处偷得一份作战计划。我能做什么呢？两个都是我不能得罪的！没办法，我只有要两面派，先到妖精王处告诉他女王的计划，得到一个与前间谍酷似的间谍，以到女王处交差。到女王处交差后，又告诉女王妖精王要偷作战计划的计划，得到一份假的计划回去交差。

接下来就是找 Judge 来调解他们，不幸的是，当我在 Eithria 训练结束后，刚一踏上我们国家的领土，一个士兵飞马报告：年迈的 Judge 不幸去世了，鉴于 Eithria 和 Forest 的战争，最后决定由我这个和平者来选择新的 Judge。

但新的 Judge 有两个：位于布兰卡沙漠的代表光明的候选人和位于 Deyja 的代表黑暗的候选人。我该怎么办呢？任意选择一个，就代表和另外一个作对！！！

光明之路

最终我选择了光明，在布兰卡沙漠的旅馆找到了新的 Judge 并带到了 Judge 的大厅。新的 Judge 一上任便找来女王和妖精王，根据两人的需要，经过调解，重新划定各自的边界，大陆终于又恢复了暂时的和平。Judge 对我光明的选择表示高兴，并答应为我打开通往梦中天国 Celeste 的传送门。

于是我又踏上布兰卡大沙漠，通过一个传送器我到达了一个位于高山上的传送门旁。当我靠近时，一个声音问我是否要到传说中的天堂：塞勒施特。我当然同意啦，眼前便闪过一片白光，当我清醒过来时，我已经在兰天之上，四周到处都是天使在飞翔。辨认了一下方向，我向宏伟的皇宫走去，在侍卫们的提醒下，我终于见到了天国的领导者加文·曼格鲁施。他首先对我的正确选择表示欢迎，但同时却对我的能力表示怀疑，于是便给我出了一个难题：从 Wall of MIST 的前门进去，从后门出来。条件是不能杀一个人。为了我心中的理想，为了我子民的幸福，明知道这是一个难题，我还是答应了。

不料我刚踏近 Wall of MIST 的前门，便遭到魔法师和灯怪的攻击，无奈之下我只好退了出来。好在加文·曼格鲁施没有规定时间，我便在天国里乱串，顺便也见识一下天国的风情，这个过程中却意外地见到了空气系魔法的终极商店，于是买了一本飞行和隐身的魔法书，刚好我又升级到了 Wizard，学会了隐身后，我又进入了 Wall of MIST。很幸运，守卫们没有注意我的到来，进入大厅后，我发现正对着我有三个传送门，在大厅的另一面有三个机关，但却被锁上了，那么我的首要任务便是找寻钥匙了。

我首先从左边的门穿过去，来到了另一个大厅，从魔力神眼中，我发现大厅的中央与四周不是一个整体，也许第一把钥匙便放在这儿。我便先到左边的长廊尽头，把三个机关按下，又来到右边长廊的尽头，将中间一个机关按下，伴随着轰隆的声音，大厅的中央陷下去一块，露出一个箱子。打开箱子，得到了第一把钥匙。

从传送门回去后，我又从第二道传送门到了一个高台上，跳下高台，我走上墙边的升降器，到了一间小屋，打开箱子，第二把钥匙也到手了。

第三把钥匙的找寻也很轻松，只需把两边水池的机关按下，正前方就可以出现一个空洞，跳下去后，从箱子里得到最后一把钥匙。

果然，这三把钥匙就是三个机关的钥匙，打开机关后，在一片轰隆声中，机关后面的墙打开了。

穿过后门，我又到皇宫去见加文·曼格鲁施，他对我迅速通过 Wall of MIST 表示惊讶与赞赏，答应让我与天国的大臣们见面。

告别加文·曼格鲁施，我在天国的东面找到了四位大臣，接受了其中三位交给我的任务：

1. 从光明圣庙中得到钥匙的一半，再从黑暗神庙中得到另一半。光明圣庙由于和天国是同盟，没有受到刁难便得到了一半(走卫兵允许你走的地方就可以了)。黑暗神庙的另一半钥匙，从大门进去，走到一石桌前，从侧面碰一下，石桌移开，另一半就在里面。

2. 从PIT的魔宫(He Castle Gloaming)中得到Soul Jars。一直走到第二个大厅，上楼，在西方的出口进去可得到Case of Sole Jars。

3. 到Tatalia的The Wine Celiai(一间民房)去实行三光政策，即可交差。

穿过Deyja的地道The PIT Hall，我来到了炼鬼师的大本营PIT。刚进入PIT的领土，便受到炼鬼师和地鬼的攻击。对凶恶的炼鬼师和地鬼没有什么可客气的，经过艰苦的战斗(被打回去好几次)，我终于到了黑暗神庙，在艰苦的战斗和探索后，终于得到了另一半钥匙。不想和邪恶军团战斗的我匆匆离开黑暗神庙后，又到了阿基巴德的魔宫，同样是艰苦的战斗和探索，终于完成了所有的任务。(说着轻松，打起来可不是玩的)回天国交差后，得到了第四位大臣的任务：去PIT的一间屋子(The Small House)你杀死一个Tolberti，拿回Cube。到了PIT后，很容易就找到了他，原以为四个打一个很轻松，不料刚一开战，我最勇猛的Knight便被灭绝了，无奈之下，只好取盘再战，好不容易，终于解决了他(第一次见到用枪的)。

回到天国后，在加文·曼格鲁施旁边一位叫Resurectr的女士教给我Blaster的技巧，并送我一把远古的Blaster枪，让我去Land of Gaints Devel的基地里消灭外星球来的怪兽。在四位大臣中的两位大臣那儿我的Blaster技能升级到Master，再找Resurectr女士升级到GrandMaster。我先到Nighon，通过雷拳山的地洞我来到一个叫Tunnel to Eeobol的通道，在这蜿蜒曲折的通道里，到处都是远古巨兽和美都莎。但光明的力量保佑着我，在远古神兵的强大威力下，远古怪兽一步也靠不近我(在连续射击中，远古怪兽不能行动?!)，美都莎也不能和远古神兵对抗。经过长途的跋涉，我终于踏上了Land of Gaints。刚走出洞口，PIT的主人铁拳·阿基巴德出现在我的眼前。原以为要打上一仗，不料阿基巴德是来求我去救他的兄弟铁拳·罗兰德。(我的天，我心目中的英雄，"蠢笨"的罗兰德还活着)并送我一只Blaster。Land of Gaints是一片泰坦巨人和龙的大陆，看来骄傲的泰坦巨人和狂暴的龙都不欢迎我这个不速之客。没办法，我也只好战斗。(注意泰坦巨人的"致死"，个人认为泰坦巨人比龙可怕多了)。

在消灭龙和泰坦巨人后，我靠近外星人的基地。我不想和门口的守卫纠缠，快速地通过他们(用隐身)进入基地内部。在楼上左边的最后一间屋的笼子里，发现我们可爱的罗兰德王正在脱光衣服荡秋千。救出罗兰德，他给我一把钥匙后便匆匆离开了，我继续进行对外星人的种族清洗工作。下楼后发现刚才可以看见的一条通道打开了，于是继续清洗。在三楼把一个叫Leofonx的魔鬼杀死后便可回天国交差，(交差时有一情节：阿基巴德到女王的宫殿里去请功并希望得到一块陆地。凯瑟琳女王指责他杀了很多人，干了很多坏事，但由于罗兰德国王证实阿基巴德救了他，所以将妖精王旁边的小岛给了他，好狡猾的一箭双雕！)得到最后的任务：在这片大陆上彻底杜绝外星人。我的任务是去Avlee西边的海底找飞船的控制中心，为此我还获得四件潜水服以潜入深海。

我来到Avlee西边的海上，潜入深海，找到沉没的飞船(不是那架沉船)，进入后受到机器怪兽的袭击，消灭这些怪兽后，却发现许多门打不开，便走可以走的地方，一边走，一边打，一边听着机器烦躁的声音，到走不动时就往回走，却发现打不开的门可以打开了，就这样见兽打兽，竟让我找到了控制中心(水晶状)。回到天国后，就可以看到爆机画面了。

黑暗之路

看够了Eithria和Forest这些所谓的英明和仁慈的统治者的丑恶嘴脸，我决定选择为了强权而不择手段的炼鬼师族的Judge。在Deyja的旅馆里，我找到了我要找的人，并把他带到了Judge的行政大厅。这时贪婪的Eithria和Forest的统治者们都来了，只为了各自更多的土地，更多的税收，他们在Judge的大厅里就吵闹开来，继而两个国家为了各自的利益，发动了全面的战争，结果自然是血流成河，尸横遍野。这些丑陋的伪善更加剧了我去找Archibird的决心。

在Judge的指导下，我从Deyja的The Hall of PIT到了PIT，在他的宫殿里找到了他。他对我英明的选择表示欢迎，但作为一员反伪善的战将，他对我的实力表示怀疑，让我先通过一个实验。他是对的，没有实力，哪儿来的统治呢?他让我从The Bleeding Zone的前门进去，从后门出来。

来到The Bleeding Zone，我一路的战斗，把那些没有生命的怪物杀死后，从后门回到了PIT。Archibird对我的快速通过表示惊讶，也同意我去见他的四个大臣。在西南角我找到了他们，并接受了三位大臣的三个任务：

1. 在光明神庙和黑暗神庙各找到一块Altar Piece。黑暗神庙因为和我同盟，并没有受到刁难。另一块在光明神庙，我刚踏上Celeste，就无端受到魔法师的攻击，而那些以善良和感化而闻名的天使也把我当作攻击对象。无奈之下我只好还手，到了光明神庙前，为了不多杀生，我只好隐身而入，沿着大路，来到一大厅，大厅的中央是一个四角星，周围有三组开关，把他们都按下后，我刚碰了一下中央的星，我的前方就出现了一个秘门，在里边的箱子里，我得到了我的目标!

2. 清理位于Forest的Clanker实验室并关闭机关。关键在于一间书房里靠右边的小角有一开关可打开秘门，来到一石条门前，在左边按下机关打开门，进去按下机关即可。

3. 在Nighon Tunnel中Warlock的书库里把灵魂罐抢出来。

完成后第四个大臣给了我最后一个任务：去Celeste东边的小屋里杀死一个用枪的人，把他的Cube抢回来。

任务完成后，可学会Blaster，就在PIT旁边的屋子升级到Master，再去宫殿里找PIT的新领主Kastore，可学会GrandMaster的Blaster，并接到一个新的任务：让我去Land of Gaints，Devil的基地里消灭外星球来的怪兽。

我先到Nighon，通过雷拳山的地洞我来到一个叫Tunnel to Eeobol的通道，在这蜿蜒曲折的通道里，到处都是远古巨兽和美

都莎。但黑暗的力量保佑着我，在远古神兵与黑暗魔法的强大威力下，远古怪兽一步也靠不近我(在连续射击中，远古怪兽不能行动?!)，美都莎也不能和远古神兵对抗。经过长途的跋涉，我终于踏上了Land of Gaints。刚走出洞口，PIT的主人铁拳·阿基巴德出现在我的眼前。他给了我另一把枪，并让我去把他的兄弟罗兰德·铁拳救出来。

在Land of Gaints里，到处都是龙和泰坦巨人，不过对我来说，我无所畏惧，一连十二个末日风暴(一边还得治疗自己)，大陆上就没剩什么生命了。(不然泰坦巨人的"致死"和Devil的"流星雨"可能让你吃不了兜着走)。

接下来对外星人基地的任务与光明之路一致。

魔法升级

Normal	Expert	Master	GrandMaster
Air	Forest(-17330,-17276)	Avlee(17980,19189)	Desert(8136,15850)
Water	Forest(-18329,-16583)	Nighon(-584,-13166)	Hormondale(-15326,4196)
Fire	Forest(-15658,-17204)	Hormondale(7315,8945)	Erathia(21482,16467)
Earth	Hormondale(-12354,-6202)	Forest(-13538,-13364)	Deyja(-17862,-4274)
Body	Erathia(-13969,9361)	Tatalia(9905,-11877)	Avlee(-8591,14886)
Mind	Erathia(-13781,10322)	Avlee(15593,18319)	Tatalia(-502,-4429)
Spirit	Tatalia(86,-5140)	Erathia(21479,16028)	Forest(-14667,-13320)
Light	Desert(14420,-18419)	Celeste(4664,7678)	Castle lambent(-3453,12730)
Dark	Deyja(7014,-11469)	Pit(3388,-7940)	Pit(castle gloaming)

另：远古兵器的升级地点视你选择的光明或黑暗系而不同，地点为Expert、Master在四个大臣中的两个处，GrandMaster在宫殿内部。

魔法学习

Magic	Normal	Expert	Master	GrandMaster
Air	*	Harmondale	Forest	Celeste
Earth	Harmondale	Forest	StoneCity	Pit
Water	Harmondale	Forest	Desert	Evenmom
Fir	*	Harmondale	Forest	Nighon
Body	*	Hormondale	Eirathia	Avlee
Spirit	*	Harmondale	Deyja	Eirathia
Mind	Hormondale	Eirathia	Tatalia(旅馆楼上)	Avlee
Light	Desert	Desert	Desert	Celeste
Dark	Deyja	Deyja	Deyja	Pit

注：*为你初始时的小岛

升级任务

一、初级转职

1. Knight→Cavalier

接受任务：Erathia

任务完成：将位于Borrow Down的Haunted Massion的不死怪物全部杀死，注意在楼上有一秘门，只有把里面的全杀死才行。机关在靠左边第一队书架。

2. THIFE→Rogue

接受任务：Erathia的下水道里找William lasker

任务完成：去Tatalia偷

3. Monk→Initiate

接受任务：Harmondale

任务完成：去Borrow Down的墓地里找Lost Meditation，在一间叫TOMB的屋子里，具体走向如下表，虽不全，但足可找到TOMB。另在II可找到Hormondale神庙里需要的Latern of light。

房间	左上	左下	右上	右下
XII	XIV	IV	V	III
VI	XIII	TOMB*	XI	I
I	XI	VI	V	XV
XV	VIII	XIV	IV	I
V	II*	I	IX	XII
VIII	XIV	III	XV	XIII

注意：左上为左边拉杆在上边，走左方通道。其余同理。

4. Paladin→Crusader

任务接受：Erathia

任务完成：去Tatalia北方雪山下的洞里杀死龙。

5. Archer→Warrior Mage

任务接受：Avlee

任务完成：在布兰卡沙漠矮人的洞穴里，下层里最右边洞的尽头，有一机关，碰一下绳子消失后迅速离开洞穴。(游戏时间一小时内)

6. Ranger→Hunter

任务接受：Tularean Forest(在高台上靠北方的一高柱子房子)

任务完成：去Avlee村庄西北方山下的洞穴里，围着土堆转上两圈，即可看到一口子打开，进去可遇到妖精王，谈话即可。

7. Cleric→Priest

任务接受：Deyja西北方的村庄里。

任务完成：Tatalia西方小岛上，有一洞穴(小岛上只有一武器店和一盔甲店)。进去后，在船的船舱里地洞左边墙上可以打开秘门。

8. Druid→Great Druid

任务接受：Tularean Forest马房旁。

任务完成：在Tatalia、Avlee、Evenmom的三个石柱群触摸一下即可。(去Evenmom之前需先完成任务7)。

9. Sorcerer→Wizerd

任务接受：布兰卡沙漠School of Sorcerer

任务完成：(1)在布兰卡沙漠马房后走廊下；(2)在Tatalia的小岛上(任务7的小岛)；(3)在Avlee西方的小岛上(有许多水元

素);(4)在 Barrow Down 的一个桥的尽头;(5,6)在 Deyja 北方和东南方沙漠上各有一个。收集完毕后在 Golem 头像上连点六下即可。

二、光明转职

1. Cavalier→Champion

任务接受:布兰卡沙漠

任务完成:完成 5 次 Knight 的挑战,周末在布兰卡沙漠的马房乘车。

2. Rogue→Spy

任务接受:布兰卡沙漠

任务完成:从位于 Deyja 的 Guard Six 的前门进去,从另一道偏门出来。

3. Initiate→Master

任务接受:同一级转职。

任务完成:到 Avlee 的西南角的 The Temple of Bea 里,从东边的环行梯下去(别跳,也别乘自动梯),直往前走,到一有楼梯与蜘蛛的大厅,杀光里面的生物即可。

4. Crusader→Hero

任务接受:Erathia(同前)

任务完成:去 Deyja 南方的村庄最右边的屋子里救一少女,注意杀死士兵后可在其身上得到一钥匙,在楼上左边的房间一碰即可救出少女。

5. Warrior Mage→Master Archer

任务接受:Harmondale

任务接受:在 Avlee 的 Titan's Stronghold 找到一把弓(在左边一没人守的大厅里),注意实力哦。

6. Hunter→Ranger

任务接受:布兰卡沙漠

任务完成:先去 Forest 东南方的小岛上找老树精谈话,然后去 Tatalia 北方的村庄 The Mercenary Guild 中得到树心,再回去与老树精谈话后回去交差即可。

7. Priest→Priest of Light

任务接受:Celeste(天上)东方

任务完成:从 Desert 乘船到 Evenmorn 的月亮神庙中,直接走到大厅(不用上楼)去毁坏祭坛。

8. Great Druid→Arch Druid

任务接受:同第一次转职

任务完成:先去 Stong City 下边的 Nighon Tunel 中找到头骨,然后去 Borrow Down 的墓地里找 Lost Meditation,在一间叫 TOMB 的屋子里,碰一下石棺后回去交差。(石棺在直接往前走的密室里)

9. Wizerd→Arch Mage

任务接受:同第一次转职

任务完成:在 PIT 的 The Bleeding Zone,需从桥边跳下去,沿地道到一有水池的屋子,在你的对面,有一秘门,找到一间迷宫一样的屋子,你的书就在里面。(北方的机关打开南方的秘门,南方的机关打开北方的秘门,书就在那儿)

三、黑暗转职

1. Cavalier→Black Knight

任务取得:Eithria

任务完成:到妖精王的宫殿,在左边的宫殿图书馆对门的门旁边按一下空格,可以出现一个地道,进去消灭所有的人就可以了。

2. Rogue→Assassin

任务取得:Deyja 北方的村庄.

任务完成:去天国杀一位叫 Eleonar Carmine 的女士,然后到 Judge 哪儿去拿一把匕首.

3. Initiate→Ninja

任务取得:PIT

任务完成:先到布兰卡沙漠得魔法师学校,然后到 Eithria,沿着河向南走,在左手边可以发现 Hiden Tomb,开关得顺序是"北、东、南、西、中",也就是"上、右、下、左、中",点击开关后石门打开,可进人坟墓,在棺材里拿回忍者的面具。

4. Crusader→Villain

任务取得:Deyja 南方的村庄。

任务完成:去女王的城堡,在左手边一间平时上锁的屋子里可以绑架一位女士,把她带走。

5. Warrior Mage→Sniper

任务取得:Avlee 第一次任务取得处

任务完成:到 Avlee 的 Titan's Stronghold 去取得 Pefect Bow。没有什么迷宫,只有打仗的难度。

6. Hunter→Bounty Hunter

任务取得:Forest,同第一次转职。

任务完成:取得猎屋奖赏并获得金钱 10000。

7. Priest→Priest of the Dark

任务取得:Deyja 北方的村庄

任务完成:到 Evenmorn 的太阳圣庙中,把大厅中的圣坛毁坏。进门后直往前走,圣坛在第二个大厅中央。

8. Great Druid→Warlock

任务取得:Nighon 南方的村庄。

任务完成:从 The Lad of Gaint 北方雪山的 The Dragon Caves 进去,在洞的尾端得到龙蛋。龙穴中大约有 6、7 条龙。

9. Wizard→Lich

任务取得:PIT

任务完成:到天国的 The Wall of MIST 中得到四个灵魂罐,走法同光明系同盟任务。

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100",把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势,希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息

[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gindex.html]

符号说明:* 新上榜 ^ 名次上升 - 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2 版 {reg} 注册版

另 注:中文译名为暂译,有些游戏尚未有合适的译法,所以暂时空缺中文译名。

1999 年 7 月 19 日第 29 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	22	1	Alpha Centauri {!}	Firaxis/Electronic Arts	半人马座阿尔法星
2	3^	6	2	Might and Magic 7 (For Blood and Honor) {!}	3DO	魔法门Ⅶ血统与荣耀
3	2	29	1	Baldur's Gate {!}	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
4	4	20	1	Heroes of Might and Magic 3 {!}	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅲ
5	5	34	1	Half-Life	Valve/Sierra	半条命
6	6	67	1	Starcraft/Add-on {!}	Blizzard	星际争霸/资料片
7	7	64	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
8	8	3	8	Total Annihilation (Kingdoms) {!}	Cavedog/GT	横扫千军:王国风云
9	9	6	9	MechWarrior 3 {!}	Zipper/MicroProse	机甲战士Ⅲ
10	21*	3	10	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者Ⅱ
11	10	18	7	RollerCoaster Tycoon	Microprose	过山车大亨
12	11	60	2	Unreal/Add-on {!}	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界/资料片
13	12	36	5	Railroad Tycoon 2/Add-on {!}	PopTop/G.O.D.	铁路大亨/资料片
14	15^	5	14	Need for Speed (High Stakes) {!}	Electronic Arts	极品飞车:孤注一掷
15	14	6	14	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
16	18^	34	9	Fifa 99	EA Sports	FIFA 足球 99
17	20^	32	6	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	神偷:暗黑计划
18	16	94	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
19	17	15	11	Civilization (Call to Power)	Activision	文明:力量召唤
20	13	14	9	X-Wing Alliance	LucasArts	同盟铁翼
21	23^	41	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	凯撒大帝Ⅲ
22	19	55	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
23	27^	4	23	Descent 3 {!}	Outrage/Tantrum/Interplay	天旋地转Ⅲ
24	25^	7	24	Jagged Alliance 2	Topware/Sir-Tech	铁血联盟Ⅱ
25	24	37	1	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
26	22	15	14	Championship Manager 3 {!}	Eidos	足球经纪人Ⅲ
27	28^	7	26	Midtown Madness	Angel/Microsoft	疯狂城区
28	26	10	20	Allods 2/Rage of Mages 2 (Necromancer)	Nival/Monolith	巫师之怒Ⅱ
29	31^	83	1	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
30	38^	9	30	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace) {!}	LucasArts	星球大战前传:鬼魅威胁
31	30	12	26	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	战地 2100
32	29	7	20	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	星际迷航记:联邦的诞生
33	34^	24	13	SimCity 3000 {!}	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
34	37^	17	18	EverQuest {!}	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
35	33	8	33	Star Wars Episode 1 (Racer)	LucasArts	星球大战前传:竞速飞车
36	39^	33	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒Ⅱ
37	32	38	10	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	神通鬼大
38	43^	18	17	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
39	54*	4	39	Heavy Gear 2	Activision	重装机甲Ⅱ
40	35	34	15	Settlers 3	Blue Byte	工人物语Ⅲ
41	44^	16	18	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义Ⅱ
42	40	91	3	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
43	36	34	16	Age of Empires (Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	帝国时代:罗马的兴起
44	45^	47	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号

45	42	42	20	NHL 99	EA Sports	NHL 冰球 99
46	49^	7	46	Sports Car GT	Image Space/Electronic Arts	GT 超级名车赛
47	50^	47	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
48	41	42	4	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!}	Electronic Arts	极品飞车Ⅲ闪电追踪
49	47	28	33	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	星战部落
50	46	28	17	Myth 2 (Soulblighter) {!}	Bungie	神话Ⅱ勾魂使者
51	48	32	33	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	战锤 40000
52	58^	12	47	Worms Armageddon {!}	Team17/MicroProse	决战天虫
53	52	138	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主Ⅱ
54	56^	132	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
55	53	70	4	Battlezone	Activision	终极战区
56	61^	15	28	Requiem (Avenging Angel)	Cyclone/3DO	安魂曲:复仇天使
57	55	103	4	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
58	64^	16	48	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	世界摩托车冠军赛
59	57	31	30	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	捍卫雄鹰Ⅳ
60	68^	89	19	Ultima Online/Second Age {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
61	-*	1	61	Outcast	Appeal/Infogrames	流浪者
62	65^	139	2	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅱ/资料片
63	59	91	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情
64	69^	90	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅Ⅱ
65	63	57	9	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	天旋地转:自由空间
66	67^	33	55	European Air War	MicroProse/Hasbro	欧洲空战风云
67	66	36	31	Delta Force	NovaLogic	三角洲特种部队
68	62	14	21	High Heat Baseball 2000	Team .366/3DO	火暴棒球 2000
69	82^	9	69	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	世纪金冠军传奇版
70	60	64	9	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	巫师之怒
71	71	92	6	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将Ⅱ/资料片
72	51	9	31	Silver	Infogrames	银焰洗剑录
73	75^	36	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
74	80^	86	16	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	银翼杀手
75	73	35	19	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手Ⅱ
76	70	55	7	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	盟军敢死队:深入敌后
77	72	107	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者
78	78	5	78	WCW Nitro	THQ	-
79	76	61	25	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明金版
80	79	13	60	Gruntz	Monolith	-
81	96^	2	81	Kingpin (Life of Crime) {!}	Xatrix/Interplay	-
82	77	25	43	Close Combat 3 (The Russian Front) {!}	Microsoft	近距离作战Ⅲ
83	85^	4	83	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	TOCA2 巡回赛
84	87^	155	1	Quake/add-on	Id/GT	雷神之锤/资料片
85	81	29	55	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	英雄传奇Ⅴ巨龙之火
86	-^	1	86	Hidden & Dangerous {!}	Illusion/Take 2	危机潜伏
87	90^	13	62	Commandos (Beyond the Call of Duty)	Eidos	盟军敢死队:使命召唤
88	74	87	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄Ⅲ猴岛的诅咒
89	88	176	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明Ⅱ/幻想世界
90	83	47	30	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	-
91	86	79	29	I-War/Independence War	Ocean	独立战争
92	89	13	54	Lands of Lore 3 {!}	Westwood/Electronic Arts	大地传说Ⅲ
93	84	92	4	Fallout	Interplay	异尘余生
94	95^	190	11	Stars! 2	Star Crosses/Empire	星际Ⅱ
95	94	138	1	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	命令与征服/红色警报
96	92	5	90	Monaco Grand Prix 2	UbiSoft	摩纳哥大奖赛Ⅱ
97	98^	13	68	Triple Play 2000	EA Sports	棒球 2000
98	100^	2	98	Cricket World Cup 99	EA Sports	Cricket 世界杯 99
99	97	18	54	Oddworld (Abe's Exoddus) {!}	Oddworld/GT	阿比逃亡记
100	-^	21	68	The Elder Scrolls (Redguard)	Bethesda	上古卷轴:红衣卫士

电玩点将榜

综 合 榜

* 1. →	盟军敢死队	Commandos	EIDOS/新天地(1520)
* 2. →	星际争霸之母巢之战	Starcraft:Brood War	BLIZZARD/奥美(1386)
* 3. ↑	极品飞车Ⅲ(包括《孤注一掷》)	Need For Speed Ⅲ	EA Sports/电子艺界(1151)
* 4. ↓	生化危机Ⅱ	Resident Evil Ⅱ	Capcom/育碧(997)
* 5. →	足球 99	FIFA99	EA Sports/电子艺界(871)
* 6. ↓	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And Magic Ⅲ	3DO/育碧(836)
* 7. →	仙剑奇侠传		大宇(743)
* 8. ↑	最终幻想Ⅶ	Final Fantasy Ⅶ	Square/电子艺界(689)
* 9. ↑	大富翁Ⅳ		大宇(638)
10. ↑	帝国时代	Age Of Empires	微软(546)
* 11. ↓	模拟城市 3000	Simcity 3000	电子艺界/中图(504)
* 12. ↓	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(483)
* 13. ↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美(452)
* 14. ↑	异尘余生Ⅱ	Fallout Ⅱ	Interplay/第三波(416)
* 15. ↓	暗黑破坏神:地狱火	Diablo:Hell fire	Blizzard/奥美(379)
* 16. ↓	古墓丽影Ⅲ	Tomb Raider Ⅲ	维真/新天地(351)
* 17. ↑	地下城守护者 2	Dungeon Keeper2	牛蛙/电子艺界(335)
* 18. →	半条命	Half Life	Sierra/奥美(297)
* 19. ↑	魔法门Ⅵ-天堂之令	Might And Magic Ⅵ	3DO/育碧(243)
* 20. ↓	风云		众心电子(221)
* 21. ↑	世界足球经理	Football World Manager	Ubi Soft/育碧(207)
* 22. ↓	博德之门	Baldur's Gate	Interplay(179)
* 23. ↑	战地 2100	Warzone 2100	Virgin/新天地(148)
* 24. ↓	三国群英传Ⅱ		奥丁科技/众心电子(122)
* 25. ↑	魔法师传奇		新天地(95)
* 26. ↓	上帝也疯狂Ⅲ	Populous: The Beginning	牛蛙/电子艺界(88)
* 27. ↓	幻世录		奥丁科技(75)
* 28. →	三国志曹操传		光荣(70)
* 29. ↓	决战朝鲜		金山(63)
* 30. ↓	玩具兵大战Ⅱ	Army Men Ⅱ	3DO/育碧(59)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数

读者点评

盟军敢死队 本期排名(1)

众人:啊,终于完成任务了,头儿,有奖励吗?

贝雷帽:当然有,就是这最新一期《家用电脑与游戏机》,大家拿去仔细研究攻略,以使更好地完成下一个任务!

(石家庄 李志峰)

大小任务何时了,往事知多少
战梦昨夜又重温,脑海不堪回首二战中
德军哨兵应犹在,只是地方改.
问君能有几多愁,只在铁路旁边那一头。

(兰州 孙筱刚)

极品飞车:孤注一掷 本期排名(3)

ME:快!快!快到终点了!

突然……

Racer:怎么啦?

ME:定住了!

Racer:这款游戏也有 BUG?

ME:不!是我的 CPU"塞车"……

(哈尔滨 逄进)

本人驾车在路上狂奔,忽然前方一辆警车拦住了去路

警察:先生,请出示您的驾照

ME:给……

警察:对不起,先生,您编号为"PMMX166"的驾照已经作废,请花1300 元换一个"Voodoo3"执照,才可以在此行车……

(湖北 谭轲)

魔法门英雄无敌Ⅲ 本期排名(6)

魔法门徒满天飞,
遍地都是真英雄;
若想此地称无敌,
速度技巧加运气。

(福建 杨剑)

大富翁Ⅳ 本期排名(9)

孙小美:这两天大陆的股市好牛啊!我可算赚了一笔!

钱夫人:我可惨了,本以为可口可乐是支优势股,把钱全投进去了,谁知却出了可口可乐中毒事件!唉,还是找个有钱的老公嫁了吧……

(北京 王帆)

钱夫人与阿土伯狭路相逢

钱夫人:哟,土伯年纪大了,走路小心点儿,改天我让人送几盒"牦牛壮骨粉"给您补补身子。

阿土伯:啊,钱夫人真是个好人。

钱夫人(心想):你这个老不死的,我早在你前面布下地雷了。

阿土伯(心想):哼,你这个泼妇,我先送你颗飞弹,让你去医院疗养疗养。

(同东 朱勇)

模拟城市 3000 本期排名(11)

市长:嗯,这块地皮不错,投资建成市政府。

财政部长(小心地):Sorry,市长大人,我们没有钱了。

市长:什么?我可是前几天才讨回来的。

(大连 张莉)

榜 评

话说上回 Racer 提出简化榜评,顿觉工作压力减轻不少,不禁暗自庆幸此乃明智之举。不想杂志面市数日之后,Racer 仔细研读调查问卷时竟发现当期"点将榜"存在问题若干:

1、"读者点评"第一条与本刊 99 年第六期一条点评雷同。

2、"电玩点将榜－综合榜"中指示排名升降的箭头"不翼而飞"。

……

上面两条"罪状"经查属实,Racer 已作深刻检讨,并已将今年以来的各期点评通读 10 遍,以防类似事件再次发生。此外,Racer 目前正专心致志苦记 ASCII 码表,力争达到倒背如流之水平,以防因不会输入箭头而再次将其遗忘。

从研读调查问卷的结果来看,大家对扩大"读者点评"版面还是支持的,不过建议各位不要局限于那几款当红或"长寿"游戏,以免"纯属偶然"的事件再次发生。Racer 欢迎各位踊跃发言,但若发现问题,还望切勿声张,由"小道"发来即可,此上两条"罪状"已足以使 Racer 当月奖金泡汤矣!

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得本月排行榜上榜游戏一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1. ________ 2. ________

3. ________ 4. ________

点将榜投票地址:100037 北京 813 信箱

《地下城守护者 2》 本期排名(17)

老师:怎样体会"道高一尺,魔高一丈"?

学生:玩"地下城"

(北京 熊飞)

世界足球经理 本期排名(21)

某日居委会大妈带领公安冲入世界足球经理办公室,大手一指:"就是他,这家伙不到一年就卖了 N 个人,你们不是抓贩卖人口的吗,不抓他抓谁?"

注:《世界足球经理》中买卖球员是一种好的赚钱方法

(北京 杨文航)

魔法师传奇 本期排名(25)

我军亚瑟王剑,
敌人头顶之弓。
半人马文锋水下,
守护神救电外声,
爱神乱点兵。
用加速卡飞快,
雷暴霹雳乱惊。
满天遍野流星雨,
人间处处龙卷风,
可怜无人生。

(西安 牛寒松)

本期幸运读者

四川 文晶　广东 陈家乐　江苏 俞伟
湖北 方杨　河北 王越

带您进入魔法牌的奇幻世界——

魔法风云会

第一讲:纵 览

提起纸牌游戏,大家最熟悉的莫过于扑克牌,基于 54 张不同花色不同序号的扑克牌,人们挖掘出许多游戏规则,像拱猪、升级等等。我曾经买过一本专门介绍各种扑克玩法的书,其中介绍了近百种玩法,由此可以看出人们在玩上真是创意无限。

"魔法风云会"(Magic: The Gathering)也是一种纸牌,在国内它的正式名称叫"万智牌"。万智牌是由美国宾州大学数学教授理查·加菲尔博士于 1994 年精心研究发明的。这种纸牌以西方的神话传说为背景,游戏规则亦取材于神话中的内容。这种纸牌可供两人以上参与,技巧性强,具有浓厚的战略意味,集桥牌和棋类运动的精华于一身,辅之以千变万化的阵法、复杂的随机变化和极富挑战性的攻防手法,使参与者获得无穷的乐趣。因此,万智牌自问世后在短短数年内便风靡欧美及东南亚 50 多个国家和地区,其内容和规则已被译成 25 种语言,总销量超过 30 亿张,近期每年全球营业额远超 1 亿 5 千万美元。万智牌的游戏规则和背景取材更被 MicroProse 和 Acclaim 等著名游戏软件公司移植到电脑游戏之中。



万智牌是一个不断丰富和变化的系统,由始至今已包括近 5000 张卡牌,而且还在不断推出新品种。它的故事背景设定在一个虚构的多明尼亚世界,每个参加游戏的牌手都扮演着一名拥有强大法力的魔法师。游戏开始时牌手各有 20 点生命值,牌手通过使用自己手中的魔法牌召唤生物、释放咒语来打击对手,将对手的生命降到 0 即获胜。

万智牌目前有初级、高级和专家级三个难度等级,陆续出版了第四版(Fourth Edition)、第五版(Fifth Edition)、年代纪(Chronicles)、阿拉伯之夜(Arabian Night)、上古器物篇(Antiques)、英雄传说(Legends)、黑暗时代(The Dark)、堕落王朝(Fallen Empires)、冰雪时代(Ice Age)、家园(Homeland)、同盟(Alliances)、海市蜃楼(Mirage)、憧憬(Visions)、晴空号传说(Weatherlight)、暴风雨(Tempest)、天罗城塞(Stronghold)、出埃及记(Exodus)和克撒传(UrzaSaga),初级万智牌称为"博图"(Portal),适用于第一次接触万智牌的初学者。

每个系列的万智牌都有自己独立成章的故事背景,而且每张万智牌都会由世界各地的画家根据情景精心勾画出不同的插图,其中有些插图还是由中国画家绘制的。购买特定系列的万智牌时,一般会先买"起始组合"(Starter Set),这其中放置有体现特定系列的特色的一组套牌,在熟悉了该系列的规则之后,牌手还可以购买"补充组合"(Booster Pack),从而获得更丰富的卡牌资源用于自己搭配套牌。根据每张万智牌的特性和存世数量,我们可以将每个系列的万智牌按收集的难易程度划分为普通级、非普通级和稀有级。而万智牌在封装发售上有一个区别于所有商品的特点,那就是每一份纸牌包装中(除了用于入门教学的预设套牌包装)的万智牌都是不一样的,它在出厂时由机器按纸牌级别的比例随机抽取封装,这就意味着你无法想要什么就买到什么,也有可能获得意外的惊喜。

至于万智牌的使用方法则是前所未有的。每个牌手在参赛时都可以从自己拥有的各系列万智牌中抽选出卡牌,自己搭配一套适合自己风格的套牌,因而你所面对的牌手很有可能使出你完全想像不到的招数。可以说,牌手的水平发挥在很大程度上取决于他所拥有的万智牌的存量和搭配套牌的技巧。正是出于这个原因,一般万智牌的牌手都会备有数百张牌,从而有更大的自由度来组合最利害的套牌,创造其独特的战略战术。

正是由于万智牌这一独特的分发和使用模式,使得万智牌的爱好者都会用自己富余的卡牌与他人交换,以取得自己需要的牌,万智牌也因此得名"集换式卡牌"(Trading Cards),这也充分体现了万智牌英文名称中的"聚集"(Gathering)之意。除了使用方面

的考虑，由于有很多万智牌已绝版而不再印刷，所以各国的万智牌爱好者竞相收藏，这些绝版牌的价格也逐年上升，有些珍贵的牌种已经价值数千美元，万智牌也因此成为一种新兴的收藏品

为了促进万智牌在在更大范围内的推广，让世界各地的万智牌牌手能够相互切磋交流，1994年，万智牌国际健智协会（DCI）成立。万智牌牌手可以通过申请参加国际健智协会拥有自己的会员号码，从而有资格参加各级世界健智协会认可的比赛。世界规模的比赛每年的奖金高达150万美元，甚至还可能获得由福特汽车、三菱电子、可口可乐等公司赞助的丰厚奖品。至目前为止，全球已经有超过600万的牌手登录在DCI的电脑名单上，在全世界50多个国家和地区，每月都有超过3000场次的正式比赛，另外每月还有2000多场次的自发比赛举行，其比赛系统已经和奥林匹克的系统接近，并被其它棋牌比赛所采用。

在DCI的指导和协调下，校际赛、地区赛、国家赛、洲际赛、职业选手赛、世界冠军赛和各级公开赛、大奖赛等全球性的万智牌比赛在各地定期举行，获胜选手可获得不同数额的奖学金及奖品，以赞助这些聪明的年青人更好地完成学业。所有这些比赛都使用世界统一的万智牌规则，比赛结果均存入电脑并通过专家研究设计的电脑程序每月产生全世界参赛者的分数及排名。

世界冠军比赛是万智牌最高级的比赛，在每个职业赛季结束后的8月举行。1999年的世界冠军大赛将于日本横滨举行，届时将有45个国家的代表队参赛，DCI已经向中国发出邀请。国家体育总局社会体育指导中心经过考察在日本举行的1998年度亚太区万智牌冠军赛后，决定将这一益智有趣，有益于身心健康的智力竞技运动作为试验推广项目介绍到中国。1999年6月26日，北京体育大学，中国区选拔赛结束，国内获胜的选手正在进行紧张的特别集训，以求与拥有数万张卡牌的世界级高手过招。

万智牌的基本元素

1. 万智牌的长相

典型的一张万智牌是一张名片大小、背面图案保持一致，印刷精美的卡片。

A. 牌的名称：每张牌都有自己特有的名称，当然根据语言版本的不同，它会用不同的文字印刷，这张牌叫“可敬的修行僧”。

B. 牌的图案：每张牌都有自己特有的图案，5000多张万智牌就有5000多幅风格迥异的插图。当你与外国的牌手比赛出牌或交换不同语言版本的卡牌时，即使你无法读懂对方的文字，只要你熟悉牌的图案，就可以凭借图案来识别

C. 法力符号：这些写有阿拉伯数字的圆圈及印有奇特符号的圆圈代表着这张牌出场时所需要的法力的数量和类型，在万智牌的术语中叫“施放费用”。印有奇特符号的圆圈代表施放这张牌所需的指定色系的法力，如这张牌需要的是1点白色法力，同时这个特定符号也表明这张牌是属于哪个色系的，我们可以说“可敬的修行僧”是白色系的牌；写有数字的圆圈代表所需的任意色系的法力数量，如这张牌需要2点任意色系的法力，可以是白色，也可以是其它颜色。因此这张牌的施放费用为“2加白”共3点法力。

D. 卡片种类：在上方插图栏与下方文字栏之间的文字说明着这张牌的种类，我们称之为“卡片种类”。“可敬的修行僧”这张牌的种类就是“召唤生物”。有关卡片种类的分类，我们在后面会详细解释。

E. 卡片系列：这个符号用于描述当前这张牌属于哪个万智牌系列（可敬的修行僧属于“博图”系列）。

F. 说明文字：在说明文字栏中通常会由两种字体书写，正体字的部分用于说明这张牌的功能，这对于使用这张牌是非常重要的信息；斜体字的部分用于描述相应的故事背景，这只是增加游戏的乐趣，不影响牌的功能。

G. 插图作家：这里是这张牌的插图作家的签名。

H. 攻防数据：这个位置出现的数字，只有当卡片种类为召唤类时才有。左边的数字代表该生物的攻击力（可敬的修行僧攻击力为2），右边的数字代表该生物的防御力，即他能承受多少伤害点（可敬的修行僧防御力为2）.

2. 万智牌的分类

万智牌中大致分为三类卡牌，一类是5大系列的地牌，一类是各种各样的召唤牌，第三类就是法术牌。现在就让我们看看它们的特点和用途，

<u>地牌与法力</u>

地牌共分5个色系，用以提供召唤生物或使用法术所需的法力。



山脉·红色法力：形似燃烧之火，红色法力代表混沌之力。它与大地及火有着密不可分的关系，破坏性强。不过这种法力的攻击力虽强，但却缺乏应变能力，所以在遇到无法克制的东西时就会显得无力了。红色法力的相克法力为白色及蓝色。

海岛·蓝色法力：形似水滴，蓝色法力是借助空气和水的魔法，它的变化性极强，往往让对手摸不清你下一步能干些什么。蓝色法力的缺点是没有什么可以独挡一面的魔法，因此最好搭配其它颜色的魔法来应用。蓝色法力的相克法力为红色和绿色。

树林·绿色法力：形似树木，绿色法力即是所谓“大自然之力”，其最擅长物种的培养。在所有绿色魔法中并没有什么能直接伤害对手的，但凭借绿色法力可以召唤出大型的生物来进行压倒性的攻击。绿色法力的相克法力为蓝色和黑色。

沼泽·黑色法力：形似骷髅，黑色法力主要是死亡和暗黑系的魔法。黑色魔法的强度很高，但往往也会对使用者本身造成伤害。黑色系的魔法很多是可以直接伤害对手及其操控的生物的，但一旦被克制的时候就很难发挥什么其它的作用。黑色法力的相克法力为绿色和白色。

平原·白色法力：形似太阳，白色法力体现出光明与秩序。其最主要的功能就是治疗和防止伤害，同时提供许多保护措施来防范各种攻击，是最适于防御的法力系。当然，这种法力缺乏将对手打倒的能力，其相克法力为黑色及红色。

几乎所有的召唤生物牌和法术牌都分别归属于这5种法力系，但有一类神器法力是靠神器（可以视作一种物品）来施放的，它可以使用这5种色系中的任意法力来施放，主要用于弥补魔法师所使用的色系魔法的缺点。

<u>召唤牌</u>

你见过魔法师亲自跑到战场上刀枪相见吗？高明的魔法师从来都是站在一大群的异形怪兽后面运筹帷幄的。因此，万智牌中扮演魔法师的你，在拥有了5色系的魔法力之后，你还需要各种召唤牌来创建自己的魔法军团。

召唤生物：在战场上召唤出各种强力的妖魔鬼怪，在你的指挥下进攻和防御。

神器：凭借魔法道具及魔法机关构成的类似生物的个体，放置于战场上用于发挥其独特的魔法能力。

结界：施放后便放置在战场上，其魔法力会一直影响指定生物（生物结界）或整个战场（广域结界）。

<u>法术牌</u>

作为主帅的魔法师，在前方有召唤生物站住阵脚后，还可以在相应的时候直接施放法术，用于攻击对手魔法师或其操控的生物，或者为手下生物加强能力，或者为自己补充生命……下面列举出一些常用的法术牌系列：

法术：自己的行动回合中使用的法术，用完即丢，可视为一种魔法卷轴。

瞬间：随时随地（甚至在对手的回合中，某些瞬间牌有特殊限制）都可使用的一种法术，可以有力地在对手脆弱的时候进行打击及保护自己

干涉：使用时机与瞬间一样，除了可以反击对手的魔法咒语，同时使用灵活性上更强

魔法力源：用于产生法力的咒语，及时提供所需的法力，连干涉也无法影响这种法术的使用

由于不断有新的万智牌系列推出，这些新系列也不断地根据牌手的反馈意见更动及加入一些新法术，在使用一套新牌时，大家要主意阅读新特性的介绍。需要特别注意的一点是，不管各种手册资料上如何描述，牌上印着的规则永远是最正确的。所以，当你看到一张牌带有你所不知道的能力时，请不要怀疑，因为这个魔法世界中永远有你所不了解的神秘力量。

3. 万智牌的使用概况

在牌手对抗时，可以把桌面规划成两个区域，在各自的区域中放置套牌，布置地牌和出场牌，同时还有弃牌堆用于放置使用过的法术牌或被消灭的生物、神器和结界等。

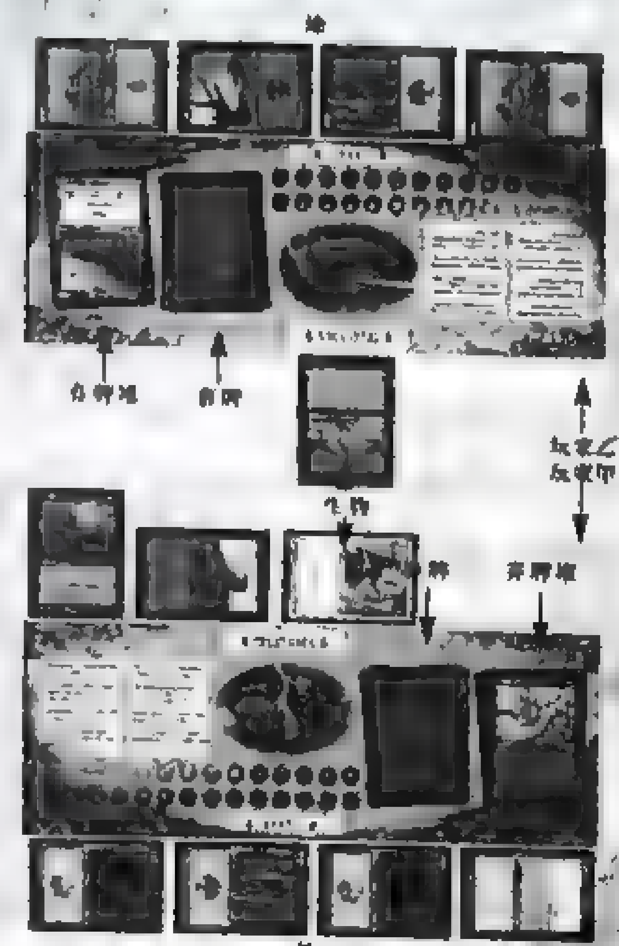
游戏开始后，牌手轮流执行操作，在每个牌手的操作回合中，牌手可以从套牌顶部抓一张牌，然后施放一张地牌，再根据需要将地牌“横置”产生所需的法力，然后召唤出生物，使用魔法，发动攻击。每回合的行动后统计伤害结果，对手双方的生命点都未到0便进入下一回合，反复执行直至一方失败。

在这一篇文章里，我们大致介绍了“万智牌”即“魔法风云会”的基本情况。相信大家都这种纸牌游戏已经有了大致的了解，当然，对具体的游戏方法还迷惑不解。在下一篇文章里，我们将一步一步带领各位学习万智牌的具体玩法。再见！

有奖问答：

1. 万智牌在使用上区别于其它纸牌的特点是什么？
2. 如何判别一张万智牌属于哪个色系？
3. 万智牌的规则以什么为准则？

请参与的读者将答案通过E-Mail发送到reader@ fcgm. com. cn（注明“万智牌有奖问答”标题），或在杂志读者问卷的留言栏回答。我们将从回答正确的答卷中随机抽出3名幸运读者，分别赠送由美国威世智有限公司北京代表处提供的一套入门级的“博图”万智牌及一份“博图”补充包。有关万智牌的官方情况请访问：http://www.wizards.com



编辑整理/游骑兵

雷神之锤Ⅲ

终级玩家手札

■文/巫毒

大名鼎鼎的id software在《雷神之锤》一、二集相继获得成功之后，1999年5月，《雷神之锤Ⅲ竞技场》(Quake 3 Arena)在世人瞩目下终于问世了，虽然它仅仅只是一个测试版，但全世界不知有多少人为之疯狂、为之感叹。id Software创造了主视角射击游戏的巅峰，它的作品也已成为电脑游戏产业的一项工业标准。随着科学技术的不断发展，更快更新的CPU和3D加速卡的不断推出，作为一项测试指标，id Software的每一部游戏都会是全球玩家在硬件升级上的噩梦……Q3A具有惊人的图形效果，精确的控制操作，极富创造性的关卡设计。到底什么样的机器才能跑得动Q3A呢？你的Pentium MMX 200/32MB/Voodoo？！No，快把这些垃圾扔了吧！这样的配置在一些关卡中是根本不能玩的。这里引用Q3A的设计师Carmack的一句话——"基本上，如果你关闭所有的特效以及降低细节处理精度的话，Q3A的帧数可以达到Quake2的80%至90%，如果你想打开所有特效以及高精度细节处理的话，出去买块赛扬A或PentiumⅡ400吧！"天啦……不过还好我有赛扬500/Voodoo3，谁怕谁？！(悄悄告诉你，其实这两样东西就是在Q3A刚推出时升级的。)其实再好的硬件也不能满足Q3A的胃口，要不为什么所有的3D加速卡厂商和硬件发烧者都执着地追求那可怜的两个字（帧数）呢？而很多人都以能在Quake2和Q3A中跑出极快的速度为荣。那是不是每一个人都要去升级呢？大可不必！在这篇玩家手札里，我将告诉你怎样优化Q3A的运行环境，让你真正体验id Software创造的乐趣……

正确调整系统和3D加速卡引擎

测试系统：C300A(超频到500)，小影霸Voodoo3/2000，SB Live，64M SDRAM，PWIN98

这篇指南主要以我的Voodoo3/2000为对象，当然其中的概念也适用于其它图形加速卡。

首先你必须更新最新的Voodoo3驱动程序，但目前为止，3dfx公司已经推出了几个专门针对Q3A的驱动程序，驱动程序里包含了完整的OpenGL ICD，要想使你的3D加速卡和Q3A能很好地协调工作，这些驱动程序是必不可少的，你可以到3dfx公司的官方站点去下载。

我们发现禁止VSYNC(画面重绘与屏幕刷新同步)的时候，并没有看到明显的画面破碎现象，而且大大提高了游戏的速度，使画面看起来更加流畅和平滑，我们建议你禁止VSYNC。要禁止VSYNC，我们可以使用由Gary Peterson开发的Voodoo3超频程序(ftp://www2.he.cninfo.net/hard/octools/V3OC2400.zip)，因为3dfx公司提供的V3驱动程序的面板里没有提供这些选项。Gary Peterson提供的V3超频程序可以让你调节V3的工作频率(V3/2000的默认工作频率为143Mhz，我成功地把它超到了180Mhz，要知道V3/3000也不过166Mhz)，而且它允许在所有支持Direct3D、Glide和OpenGL的游戏中禁用VSYNC。

当你安装好3dfx公司提供的最新驱动程序和这个超频程序后，让我们看看如何禁用VSYNC来发挥它最大的性能吧！

1. 打开系统的显示属性（在桌面上右击鼠标，选择"属性"）。

2. 点击"Voodoo3 OC"项，在"Vsync"下有一项"Don't sync buffer swaps to monitor's refresh rate under Glide"，请打开它，再点击"Apply"。

3. 点击"Settings"项，然后点击"Advanced"按钮，点击"3dfx Tweaks"项，对"Glide/OpenGL"进行设置，取消"Force mipmap dithering"和"Force triple buffering"，再点击"Apply"。

最后提醒一下：当你运行Q3A时，请先关闭后台运行的一切不必要的程序。

控制台变量和命令说明

在这个终级指南里，我们把玩家分为三个类型：

A. 追求最快的速度，不介意画面的质量。

B. 追求最好的视觉效果，不关心速度。

C. 要求漂亮的画面，但又要有一定的速度。

我们的这篇终级指南主要是针对机器性能不是太好的玩家，最大限度地挖掘CPU和3D图形加速卡的潜力，让大家用最少的投资玩最好的游戏，当然如果你的硬件是超级的，大可把所有的效果都打开来。

一、几项提高速度的建议

1. 使用较低的分辨率

使用较低的分辨率，永远会有更快的速度，速度受你的CPU和3D图形加速卡的能力限制。在800×600的分辨率下，如果你的机器在15人或更多人的服务器上不能够流畅地奔跑的话，请用640×480的分辨率，要知道我的PC(C500A，V3/2000，64MB)也只能用800×600的分辨率，在1024×768的分辨率下，人一多就会出现停顿的现象，再高的分辨率就更别提了！能不能胜任更高的分辨率，可以很好地考验PC的整体性能，当你联入一个有15人的服务器后，在640×480的分辨率下测试一下游戏的帧数，如果在任何时候每秒的帧数都低于30的话，呵呵，你的机器要淘汰出局了，别固执啦，快去升级吧。如果你的机器奔跑得不是很流畅或者你一定要使用更高的分辨率，你必须好好研究下面介绍的控制台变量和命令说明了。要使用更高的分辨率，肯定要关闭一些特性来提高游戏的速度，当然要牺牲一些视觉效果，鱼与熊掌不可兼得嘛。

2. 关闭游戏中不必要的特性

不要打开游戏的所有特性，不管在什么条件下，它们都将减慢游戏的速度。我们不要求关掉所有的，但是一些不必要的特性建议你马上关上它。举个例子，像影子。事实上，在紧张的对战时，你还能去注意对手的影子吗？！你还可以把Q3A的天空的特性关掉，因为在Q3A的地图里它是很少出现的，而且天空渲染要经过四通道的硬件渲染，不把你的机器拖死才怪！通过这篇终级指南，它将指引玩家在更好的视觉效果和更好的速度之间找到最好的解决方案。后面我们列出了一些建议和必不可少的设置，任何时候我们都强烈地建议所有的玩家用这个指南来测试游戏。

3. 保持稳定快速的网络连接

Q3A的开发者全部放弃单人单机过关模式，这在动作射击游戏历史上是很少见的。虽然网络联机游戏还存在不少问题，但id仍然坚持不懈地探索这条新路。Q3A这个游戏主要是在互联网上进行对战，有一个稳定快速的连接是至关重要的，不要太在意你的MODEM和连接速率，最重要的是有一个好ISP(Internet接入商)。你一定体验过数据包丢失，停顿或者断线的情况吧，是不是很烦恼呢？在相对差的联接时，高速的响应(ping)比一个缓慢的响应(ping)更具优势。你不得不小心翼翼地比较它们，当然有很多工具可以帮你完成这项工作，GameSpy 3D或者Kali搜索到的服务器数不胜数。每时每刻，全世界都有数千台服务器为玩家们提供完全免费的Quake网络游戏服务。我们建议你在午夜和凌晨的时候加入服务器进行对战，因为那个时候上网的人相对比较少。(什么？怕没人！放心好了，每时每刻都有数以万计的高手等着你啦！)如果你能得到一个更好的响应和更稳定的网络连接的话，那你将向冠军的位子迈进了一大步。

二、视觉方面的设置

这里列出了分别为三个类型的玩家量身定制的设置参数及变量：

命名及变量	最快的速度	最好的视觉效果	速度效果兼顾
set r_drawsun	0	1	0
set r_picmip	3	0	1

set r_fastsky	1	0	1
set r_flares	0	1	1
set r_flarefade	0	7	10
set r_flaresize	0	40	20
set r_ext_swapinterval	1	1	1
set r_texturemode:			
	gl_linear_mipmap_nearest	gl_linear_mipmap_linear	gl_linear_mipmap_linear
set r_finish	0	0	0
set r_dynamiclight	0	1	1
set r_vertexlight	1	0	0
set r_mapoverbrightbits	2	[illegible]	[illegible]
set r_ext_compiled_vertex_array	1	1	1
set r_drawstrips	0	0	0
set r_ext_multitexture	1	1	1
set r_allow_extensions	1	1	1
set r_lodbias	2	0	0
set r_lodscale	5	5	5
set r_subdivisions	999	1	10
set r_intensity	2	1	1.5
set cg_marks	0	1	1
set cg_shadows	0	1	0
set cg_simpleitems	0	1	1
set cg_drawkiller	0	1	1
set cg_gun	0	1	1
set r_gldriver	opengl32	opengl32	opengl32
set r_depthbits	16	16	16
set r_colorbits	16	16	16
set r_texturebits	16	16	1
set r_fullscreen	1	1	1
set r_gamma **	1	1	1
set r_swapinterval	0	1	0

注意：要达到最快的速度或者视觉效果和速度兼顾，你都必须关掉 VSYNC。

下面我们通过比较在不同的设置下所截获的图片来说明各个参数的作用。请注意下面截图右上角的数字是游戏里场景画面每秒刷新的速度，你能看到每一种设置打开或者关闭的视觉效果和速度。

A. r_drawsun(太阳光照效果)

打开太阳光照效果 (set r_drawsun 1)，你必须先选择高品质的天空(set r_fastsky 0)。太阳光线效果的打开后，所有的场景变得更加明亮，你会看到一些特别的光影效果，武器、墙壁、水波、天空……一切都是那么的真实。

B. r_gamma(调整伽玛值)

适当地调整伽玛值，使游戏场景的亮度更加贴切玩家的视觉需求，你可以通过对下面取不同伽玛值截获的图片进行对比，来确定适合你的品味的伽玛值，我不建议取比 2 更高的值，因为那样你会失去不少的图像细节处理，你可以在 1 和 3 之间取任意值。我们可以在 WINDOWS 的显示属性里进行调整，它的取值范围是 0－3，初始值是 1.3。如果你不想改动 WINDOWS 的系统设置的话，你也可以直接在控制台里进行调整 (set r_gamma 1.3)。

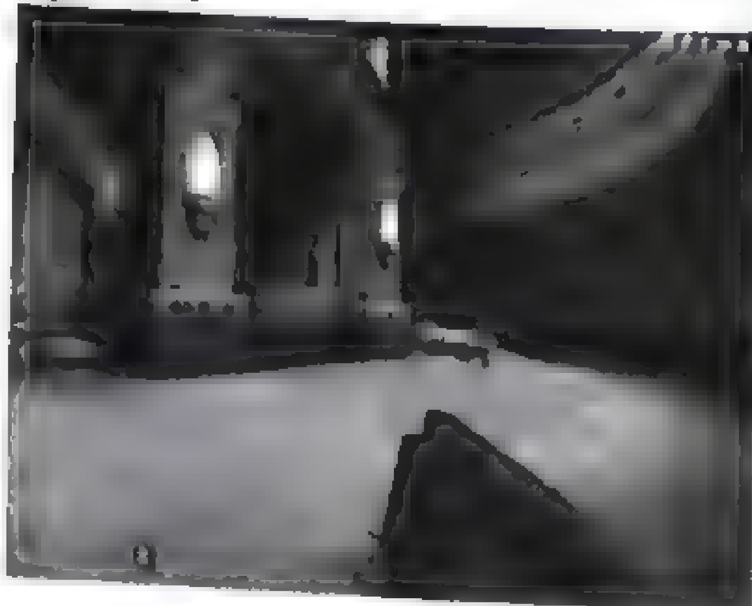
r_gamma 1



r_gamma 2



r_gamma 3

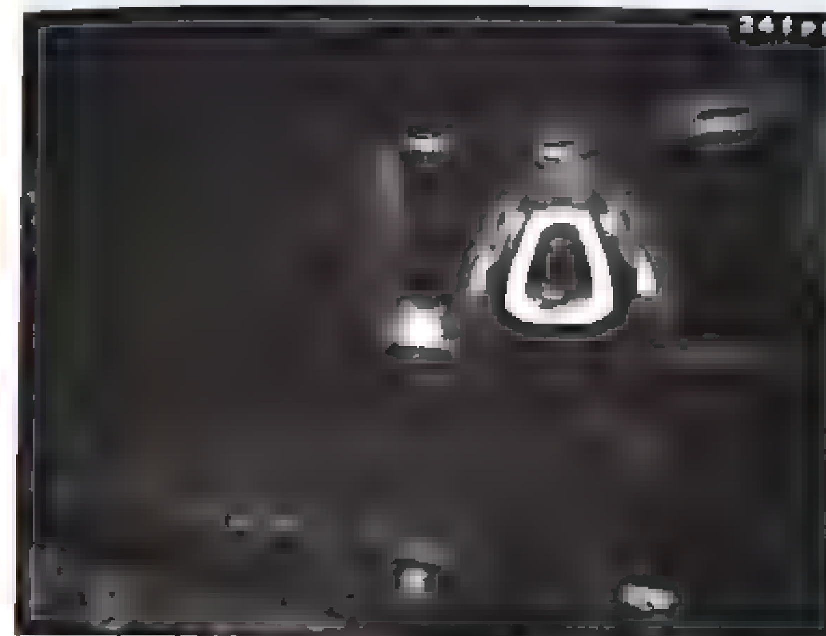


C. Dynamic Lighting(动态光影)

请注意地面，当打开动态光影时(r_vertexlight 1)，打出去的炮弹会照亮地面和墙壁，不过当然要牺牲一些速度了。

D. Vertex Lighting(顶部照明)

请注意正面的那堵墙，当顶部照明打开的时候

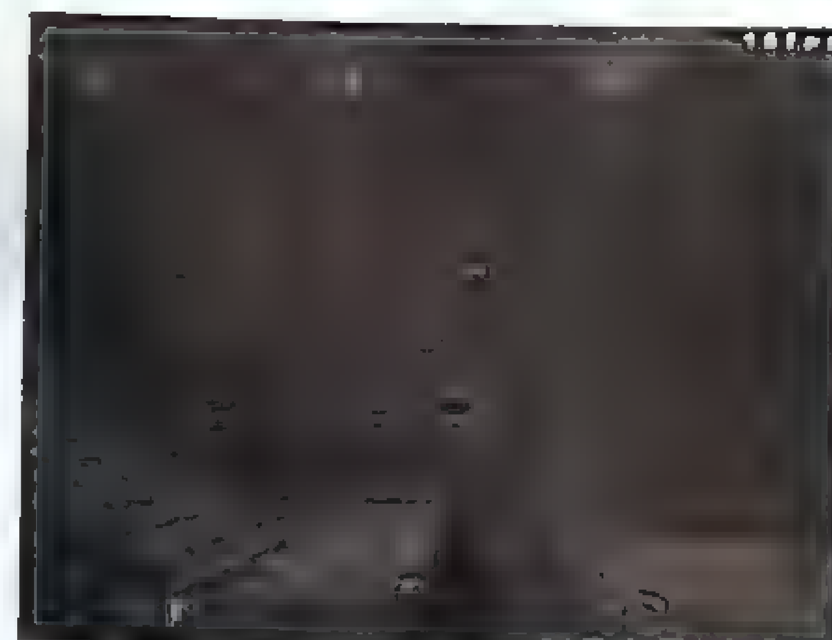


关闭动态光影

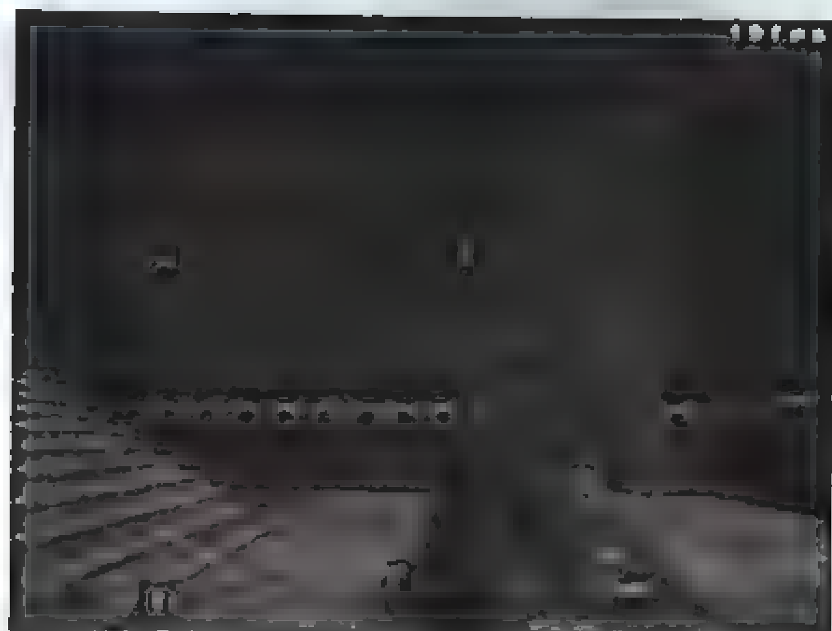


打开动态光影

(r_vertexlight 1)，正面的墙上是没有任何阴影的，这种情况同样也发生在左边的梯子上，顶部照明会产生明显的光影效果，当然更接近于实际情况了，如果你觉得你的机器够快的话，那么就打开它吧。



打开顶部照明



关闭顶部照明

E. Curves(圆弧)

Q3A 允许你精密地调整圆弧，它包含两个方面："r_subdivisions"取值范围 1 到 999，"r_lodbias"允许取 0、1、2 三个值。在游戏 "System Configuration/Graphic Options/Geometric Detail"菜单里，你可把它设置为高品质或者低品质，不过没有中等品质供你选择，除非……你看过这篇超级指南。我们先来看看高品质和低品质有何不同吧，下面两张截图里有两个细节马上爆露出来了：拱门的弧线和武器。这个 "Geometric Detail" 几何细节菜单可以设置两种状态，换一种说法也就是，"high"就是"r_subdivisions 4"和"r_lodbias 0"，而"low"就是"r_subdivisions 999"和"r_lodbias 1"。

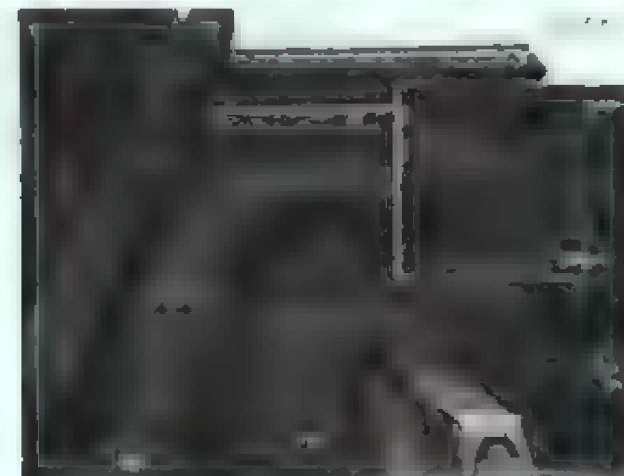


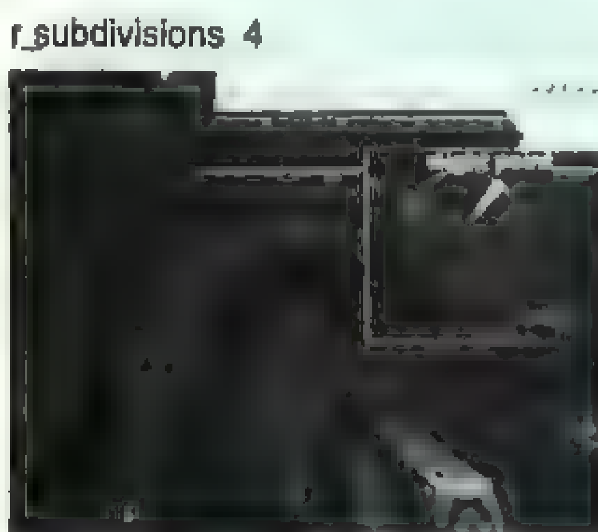
高品质画面

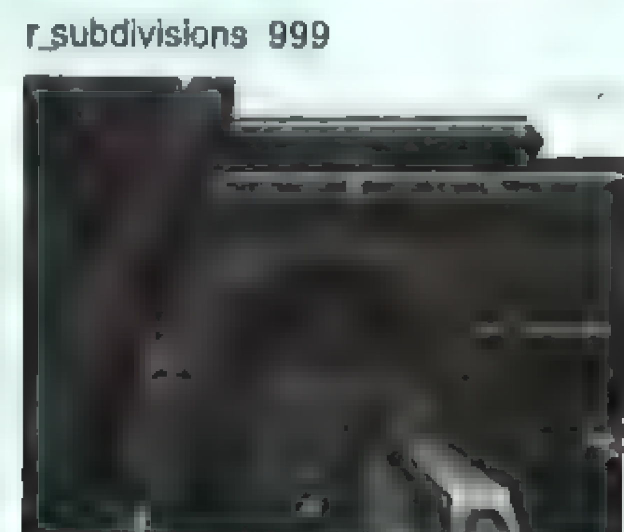


低品质画面


r_subdivisions 1


r_subdivisions 10

r_subdivisions 4


r_subdivisions 999


好，现在我们来研究一下怎样设置好这两个参数，使拱门和武器看起来能够漂亮些而又不牺牲速度。我们先撇开“r_lodbias”这个参数，只调整“r_subdivisions”。取不同的值，分别截了四张图，看看有什么不同？你会注意到拱门上的弧线看起来有点不大一样，原来它是用来调整弧线的平滑度的。请注意，拱门有很大的区别，但是武器的看起来却都是一样的，这是怎么回事？！

我们撇开"r_subdivisions"，再来调整"r_lodbias"这个参数，我分别取了1和2两个值，截了两张图，发现武器的细节全改变了。

现在你应该懂得怎样设置这两个参数了吧，取更高的值意味着更快的速度

F. Intensity(强度)

这个设置不影响速度，却大大增强了视觉效果，当强度设置成2时(set r_intensity 2)，整个场景变得更加明亮，黑暗的墙角和斑点也变得不明显了，可是也失去了一些细节处理，最引人注意的就是你的武器，整把枪差不多都发出白色的光泽，通过比较，我觉得取1.5是比较适合的(set r_intensity 1.5)。

G. Fullbright(完全明亮)

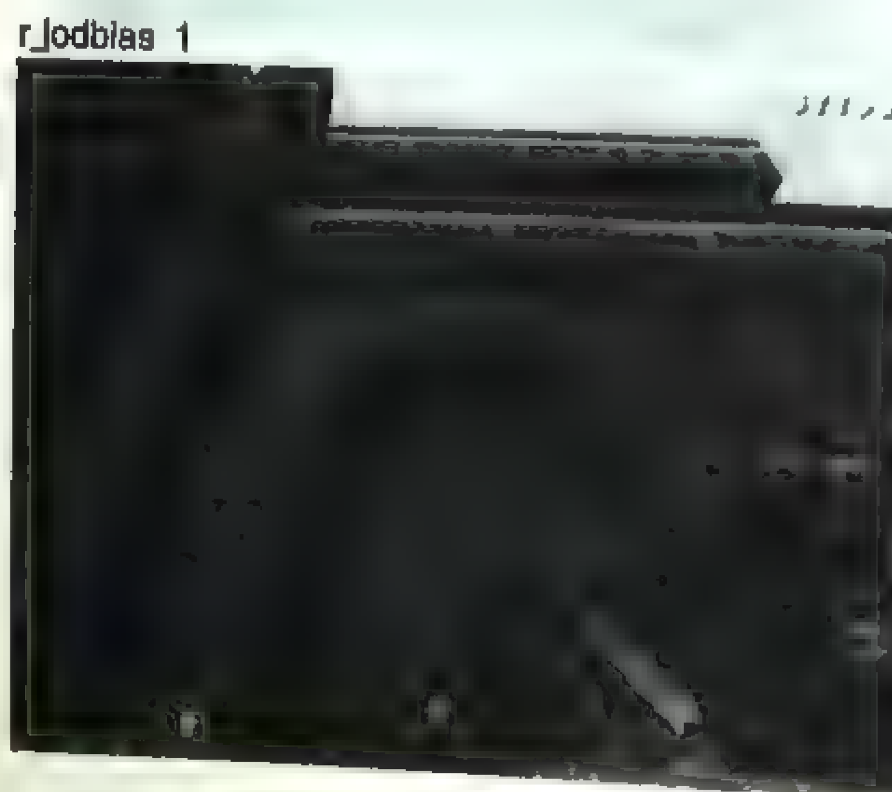
它不同于上面的两个设置，但是我们有必要对它进行仔细研究，打开这个效果 (set r_fullbright 1)，你会看到所有黑暗的地方都变得明亮了，基本上没有了光线渲染，没有动态的光影，请看下面两个截图有何不同。

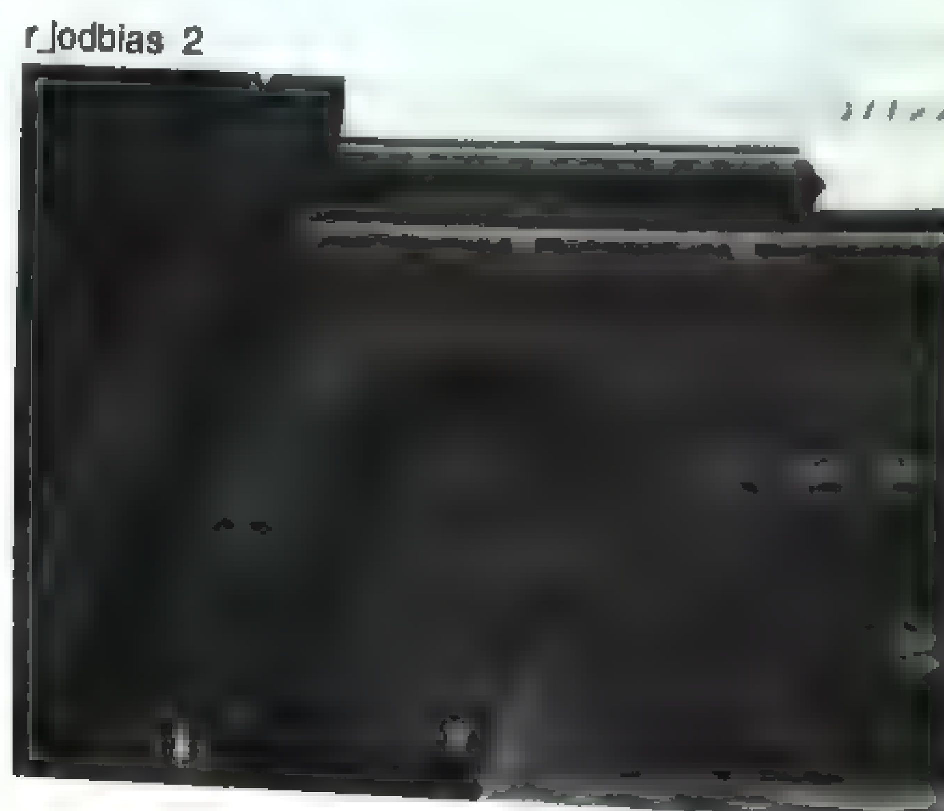
H. Lightmap(材质贴图)

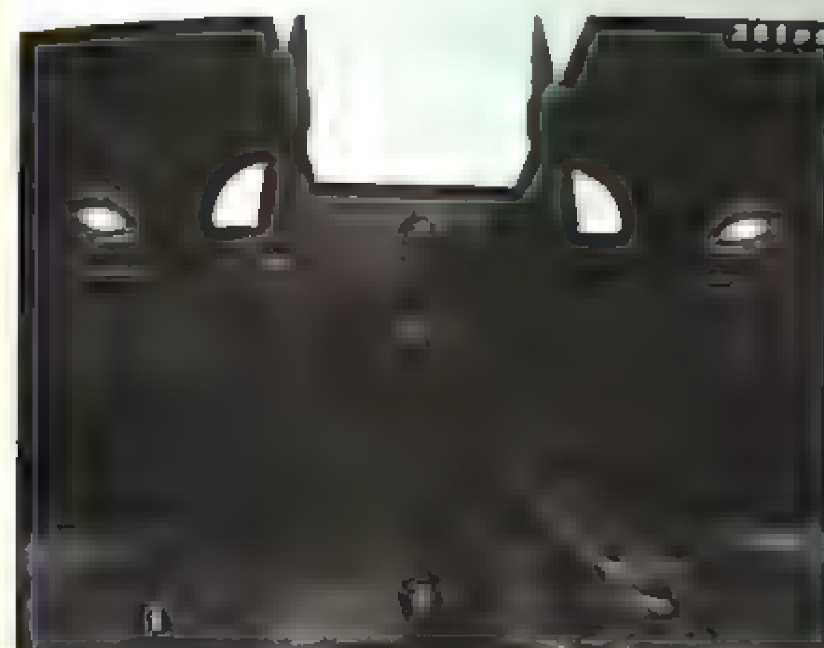
如果你打开这个设置的话(set r_lightmap 1)，所有的场景都没有了贴图，变得光秃秃的(看图)，不过还好，你的枪还是正常的。如果你不在意它的话，你会发现这个时候跑起来跟飞一样，太……太…快了！

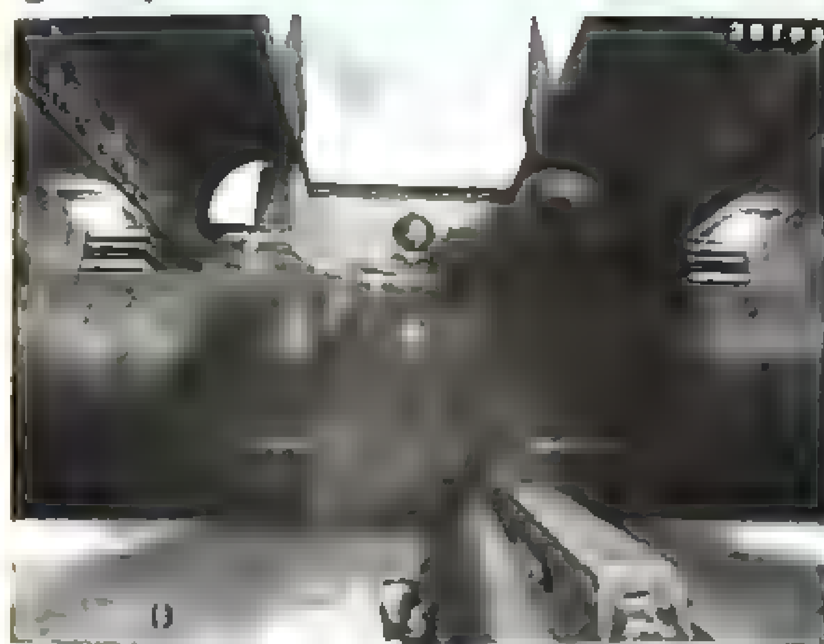
三、速度方面设置

通过对下面的参数进行设置，我们可以在游戏里获得更加流畅的速度，使画面看起来更加的平滑，它们包括：

r_lodbias 1


r_lodbias 2



r_intensity 1


r_intensity 2


r_lightmap 0


r_lightmap 1


r_fullbright 0


r_fullbright 1

A. Maxfps(最大帧数)

我们来仔细研究一下在Q3A中到底需要多少的帧数才算合理呢？也许你会问，不是越快越好吗？错！我来解释一下，Q3A是一个网络对战游戏，与Internet息息相关，当你联入Internet上的服务器后，太快的游戏速度容易导致网络连接出现问题，在线的时侯，数据快速不断地在客户端和服务器之间进行交换（包括里你的每一个动作），太快的速度会导致服务器来不及更新数据，使客户端失去连接，你马上会看到网络断开的标志(插头拔掉的符号)，如果你要保持一个良好、稳定、快速的连接的话，请限制在35(set maxfps 35)。

B. cl_maxpackets(最大数据包)

它的默认值是30，如果你发现服务器的响应时间(ping)比较迟钝的话，请把它设置成一个较低的值(set cl_maxpackets 20)。

C. cl_mouseaccel(鼠标灵敏度)

如果你使用鼠标的话（废话，对付不用鼠标的人，我

可以一挑十)。这个设置将改变你的鼠标灵敏度，更高的数值意味着更高的速率，你的鼠标移动时感觉更加流畅平滑，能最快地瞄准敌人(set cl_mouseaccel 10)。

D. cl_nodelta(数据压缩)

这个设置是用来决定是否对数据进行压缩，以方便于传输，建议进行压缩(set cl_nodelta 1)，否则会经常出现联接问题(出现断线图标或者被服务器踢出去)。就我个人而言，选择一个高速稳定的 ISP 是至关重要的。

E. in_joystick(开启手柄)

如果你不想用手柄玩的话，请禁止它(set in_joystick 0)，可以避免游戏检测你的游戏口，它会占用你的 CPU 资源和时间。

F. s_khz(声音采样)

这个设置用来调整声音采样精密程度的，初始值为22，也就是采用 22KHz 的声音取样，大部份时候，采用高品质的声音采样会占用 CPU 的资源，请把它设置为低品质采样(set s_khz 11)。

G. Rate(速率)

这个设置是设定游戏运行中你的计算机和服务器之间的传输速率，标准值是 3000，如果你的联接出现问题(又是断线图标)，请设置成较低的数值，如 2800(rate 2800)。

H. cg_lagometer(网络的联接状态)

这个设置形象地用图形来显示网络的联接状态，默认是打开的(set cg_lagometer 1)，我之所以要在这里把它列出来，是因为我发现许多人忽略了它的存在，"cg_lagometer"是用来检测网络联接状态好坏的一个非常有用的工具，在屏幕的右下角，你可看到绿色和红色的状态条，你需要的就是更少的红色条子和更多的绿色条子，红色条子太多就意味着网络状况比较差，许多数据包传输丢失，此时你必须考虑换一个服务器，有利于和别人在互联网上对战，否则你是怎么死的连自己都不知道！

I. cg_drawfps(显示帧数)

打开这个设置(set cg_drawfps 1)，游戏里场景刷新的速度就用数字显示在画面的右上角了，利用它可以测试出不同的设置下，画面质量和速度有何不同。方法就是选好场景，利用准心来固定好画面，记录下右上方的数值，再改变一些设置变量，记下右上方的数值，对这些数值进行比较，你就得出结果来了。

J. cg_railtrailtime
r_railsegmentlength
r_railcorewidth
r_railwidth(涡轮射线枪效果)

这个设置是用来调整涡轮射线枪发射效果的，默认值是最好的，试一下这个吧！

```
set cg_railtrailtime 1000
set r_railsegmentlength 10
set r_railcorewidth 1
set r_railwidth 32
```

四、在 Q3A 创建自己个性化的设置

一种方法就是在 Q3A 控制台直接输入，另外一种方法就是把这些设置参数写在一个文件里，需要时再调入，避免重装 Q3A 时的繁琐工作。第一种方法在前面已经介绍很详细了，这里主要介绍第二种方法。

首先进入 Q3TEST 目录，把目录"demoq3"重命名为"baseq3"(不要加引号)，这样 Q3A 运行时会主动请求加载你的设置文件。进入"baseq3"目录，在这个目录下创建一个文本文件，命令为"autoexec.cfg"，双击打开"autoexec.cfg"文件进行编辑，把前面提到的设置参数输进去，最后别忘了存盘。现在当你运行 Q3A 时，它就会自动加载这个文件，并且用"autoexec.cfg"自带的参数来配置它的运行环境。

如果你不小心把设置参数搞得七零八落的话，那要怎样才能恢复呢？其实很简单，进入游戏，在控制台输入"cvar_restart"或者"exec default.cfg"，所有的设置参数将自动恢复成你刚装好 Q3A 时的状态，没有了后顾之忧，赶紧行动吧！

五、Q3A 实战设置与技巧

作为一个优秀的杀手，你必需十分明确各个武器的性能。下面是 Q3A 的武器列表：

武器名称	射速(发/秒)	杀伤力(点)
Machine Gun(机枪)	5	25
Super Shotgun(超级霰弹枪)	1.8	100
Grenade Launcher(掷弹筒)	1	120
Rocket Launcher(火箭炮)	0.8	90
Plasma Gun(等离子射线枪)	6	100
Lightning Gun(激光枪)	8	135
Railgun(涡轮射线枪)	0.9	100
BFG 10K(电光炮)	6	140

实战快要开始了，赶紧做些准备运动：一张足够大的桌面，一个手感舒适的键盘，一个精心除去滚动轴上陈年污垢的鼠标，一双干燥稳定的手，一颗专注而平静的心。(我不成了小李飞刀了吗！)

操控：鉴于用鼠标控制转身、四顾瞄准肯定有不可比拟的快速性和准确性，且属于玩家基本配置，所以强烈推荐使用鼠标加键盘的操控方法！(你见过世界排名前 100 位，有哪位是单独使用键盘的！如果你还想继续单独使用键盘的话，相信你会死得很难看的！)这里谨向大家介绍两种经广泛试用并有良好口碑的操控方法：

1. 右手执鼠标，左键开火，右键跳跃，并通过鼠标的移动左右转向及全方位环顾；左手按键盘，主要负责前进、后退、左右平移、换枪、下蹲并兼顾其它。

2. 右手执鼠标，左键前进，右键后退，并通过鼠标的移动左右转向及全方位环顾；左手按键盘，主要负责开火、左右平移、换枪、下蹲并兼顾其它。(我用的第二种设置)

我们还可以把最常用到的武器设在手边，这样就可以不用频繁地按数字键去换枪而手到擒来。

游戏的目标就是变成一台杀人机器，不惜一切手段尽可能多、尽可能快地消灭对手。当然首先要懂得保护自己了，保存好体力就能在不利之时东山再起。在游戏里，我们要求对地图十分了解，做到正反方向都能流畅地奔跑，不会有卡在某个地方的现象发生。尽可能地多吃物品，增强自己的火力、弹药和装甲。

在此附上一些我收集到的 Internet 上 Q3A 的服务器IP。如果你看到一个叫"VOODOO"的家伙，那就是我啦！千万别腿软哦！

208.231.136.209:27960　0/32 q3test1 47
207.243.104.18:27960　4/12 q3test2 94
207.98.230.8:27962　0/2 q3test1 96
207.98.230.8:27961　0/2 q3test2 95
207.98.230.8:27960　0/2 q3test1 95
24.131.182.112:27960　4/6 q3test2 112
195.80.0.239:27960　0/8 q3test1 132
212.40.5.78:27960　0/8 q3test1 137
194.64.176.5:27960　0/8 q3test1 151
209.140.64.160:27960　4/12 q3test2 118
130.236.238.78:27960　0/12 q3test2 143
208.133.67.166:27960　0/10 q3test1 214
128.119.166.56:27960　11/12 q3test2 65
142.177.184.15:27960　10/16 q3test2 99
147.142.209.143:27961　0/8 Q3Test1 146
165.154.105.231:27960　0/16 q3test1 227
128.164.141.3:27960　12/14 q3test1 51
198.189.159.116:27960　8/8 q3test2 68
194.251.249.81:27960　3/8 q3test1 139
128.138.140.101:27960　8/10 q3test1 92
206.180.149.1:27960　4/12 q3test2 14
209.43.135.111:27960　5/16 q3test1 72
133.38.151.132:27960　2/8 q3test1 230
24.3.186.38:27960　0/8 q3test2 155
207.161.246.243:27960　0/16 q3test2 462
194.71.31.9:27960　11/16 q3test1 169

提醒所有看完了这篇《终级玩家手札》的读者，我们只是帮助大家设置好适合自己的参数，指引玩家在更好的视觉和更好的速度之间找到最好的解决方案。通过修改各项参数设置和命令，你将会得到你最满意的效果。我忠心希望你能和我们一起分享 id Software 带来的前所未有的紧张刺激的游戏享受，Let's go！如果要和我交流的话，请致电 ljh88@163.net。

编辑/游骑兵

翻滚艺术面面观——

天旋地转过山车

■文/李靖

引 子

说起过山车，它留给我的印象几乎是残酷的。记得在第一次驻足观望这个庞大的钢铁怪物许久之后，我几乎无法抵挡那上下翻滚的列车和刺耳的尖叫声带给我的感官刺激。于是，我的心开始悸动，我的头脑开始发热。在仔细斟酌了口袋里的银子之后，我决定去尝试，不，应该说去征服这只钢铁怪物。当我随列车爬上高高的铁轨坡头，当我感觉到列车陡然加速，一瞬间，大地向我的面前迅速逼近，一瞬间，大地又在我的眼前旋转。于是，我的头也随着大地开始旋转……当列车终于在站台停稳的时候，我的头脑几乎已变成了一片空白；当我一步三摇地走下出口的台阶时，我再也无法抑制住自己悲愤的心情——过山车科学的物理运动原理确保了我的安全，但却未能确保我口袋中所有人民币的安全。在过山车上完成那次令我头晕目眩的翻滚的时刻，我的意识便随同我口袋中的钞票一起飘落了。随后，在我的脑海中便只留下了那头顶烈日、徒步远足的回家记忆……

时过境迁，随着年龄的增长，我自然已经不会再做出那种乘坐过山车丢钱的幼稚行为了，但唯一未曾改变的是那份对过山车的执著与狂热。每次有机会到游乐园，我都会第一个冲向过山车，每次我都希望能坐在第一排，去感受俯冲和翻滚时心悸的感觉，那种高速运动时的感觉，那种让飞驰的风吹拂头发的感觉，真是爽极了。但不只一次，从电视和杂志中看到国外一些大型游乐园中的超级过山车时，我才深深感到北京的几座游乐园中的过山车只不过是国外的淘汰作品。那些超级过山车有的轨道长达2公里，有的则设计成两辆或三辆列车分别在各自轨道上相互穿梭飞驰，有的会突然钻入黑洞洞的隧道再猛然冲下，还有的过山车座椅则是吊在轨道下面的，更有甚者可以100英里 小时的速度冲上400多英尺的垂直轨道再以失重状态滑落……原来过山车有这么多的种类，它远比我想象的要刺激的多，我也不只一次憧憬着能有一天能去坐一次这些超级过山车。

实现梦想的游戏

在迷恋上电脑以后，我便随时随刻注意着每一部带有游乐园和过山车的游戏，最近的一部便是牛蛙公司在1994年推出的《主题公园》(Theme Park)。但从实际意义上讲，这部游戏并不能算做是一个真正的游乐园建造模拟游戏。《主题公园》并没有把重点放在各种游乐设施的设计上，它强调和体现的是游乐园经营管理上的一面。老实说，我并不喜欢《主题公园》，因为它带给玩家的挫折感过于强烈，几乎是没有任何的公园是十全十美的，而且那些关于股票、工资等金融方面的设计也实在令我头痛。总体上讲，《主题公园》不能算做一部真正游乐设施建造模拟游戏。在《主题公园》之后，我便一直在期待，期待一部令我满意、令我为之疯狂的游乐园建造模拟游戏。时间是漫长的，在我对此类游戏几乎已经忘却了的时候，《运输大亨》(Transport Tycoon)游戏制作人克鲁斯·索尔(Chris Sawyer)的最新作品《过山车大亨》(RollerCoaster Tycoon)终于实现了我多年来的梦想。

《过山车大亨》是一部标标准准的游乐园建设模拟游戏。可以说，克鲁斯·索尔是个才华横溢的人，也是十分聪明的人。《过山车大亨》有着与《运输大亨》同样出色的设计，一样轻松滑稽的风格，一样的使人着迷。我敢打赌，克鲁斯·索尔这家伙一定是个超级过山车迷，他对过山车的历史和发展肯定是了如指掌，并且亲自坐过世界上许多最出名、最刺激的过山车。他曾经说："尽管资金和贷款在游戏中扮演着重要的角色，但《过山车大亨》并不是一个严肃的商业模拟游戏。这个游戏可以让你建设游乐园中一切有趣的东西，但是你不会陷人库存、股票和与员工进行工资谈判这样令人心烦的事情之中。"游戏正是避开了传统经营模拟类游戏中最令玩家挠头的部分，而将全部的精力都转移到游乐园的建设、特别是过山车的建设上来了。《过山车大亨》注重于经营一个游乐园中所有趣味性的成分，例如设计和建造巨型的过山车，与公园中所有的小游客交流，总的来说就是要让所有的客人都高兴。正是基于这样的想法，使得《过山车大亨》极具趣味性。

如果你认为《过山车大亨》仅仅是一款

读者问卷调查

1999·08



您的参与是对我们最大的支持

个人资料

姓名________ 年龄________ 性别________

地址________________________________

________________________ 邮编________

读者评刊

1. 本期您最欣赏的文章：________________
2. 本期您最不欣赏的文章：________________
3. 本期您最喜欢的彩页：________________
4. 您最喜欢的3个栏目(不限本期)：

________，________，________

5. 您不喜欢的3个栏目(不限本期)：

________，________，________

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1. ________________

2. ________________

3. ________________

4. ________________

镜花园投票

您认为本期最佳作品是：________________

游戏点评

游戏名称：________________

点评内容：________________

____

____

____

留言板

____

____

____

____

____

____

____

____

____

欢迎您对明年的杂志提出建议

广告意见征答

1. 您想通过本刊了解哪些产品的最新市场价格？

□品牌机 □硬件 □外设 □应用软件

□多媒体软件 □游戏软件

2. 您最感兴趣的厂商或代理商是(例举1个)：

①游戏类：________________

②应用软件类：________________

③多媒体软件类：________________

④硬件及外设类：________________

3. 本期您最欣赏的广告是：________________

4. 有话要说：________________

____

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：

100037 北京813信箱《问卷调查》收

本刊读者服务部 ★暑期特惠★

特别推荐:地球 2140　30 元/套　　　　邮费 5 元/套

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
最新游戏		电子艺界		梦幻战士	30	特价精品	
新绝代双骄	25	卡米战警	140	剑魂	130	飞狼大战卡曼契+极品飞车Ⅱ	60
战国美少女2春风之章	60	长空雄鹰	90	星际争霸(中文版)	150	大战地球反击战+极品飞车Ⅱ	60
便利商店	19	足球经理(中文版)	120	较劲魔界	50	摩托英豪+模拟公司	60
圣少女学院	60	车王争霸Ⅴ	119	霹雳小组Ⅱ	96	摩托英豪+[illegible]骑士团Ⅱ	50
破碎虚空(4CD)	49	长弓阿帕奇Ⅱ	150	母巢之战(星际争霸资料)★	130	摩托英豪+[illegible]风暴Ⅱ	40
水浒传之梁山好汉	60	小鸡闯天关	60	魔法大师★	96	摩托英豪+魔兽争霸Ⅱ	60
战地2100	80	半人马座	150	战神Ⅱ	140	中国武将列传	19
足球万岁	50	模拟城市3000(中文版)	150	侠客英雄3	70	新蜀山剑侠传	19
大富翁世界之旅	95	银河飞将Ⅳ(6CD)	98	真命天子	48	[illegible]	19
凯撒大帝3	140	主题医院(中文版)	100	阿猫阿狗★	90	[illegible]猎人	19
噩梦鬼魅	50	无畏战车	119	钢铁雄狮2	110	黄飞鸿	19
战国魂之旅	140	银河飞将Ⅴ(中文版)	190	三国Ⅳ(中文版)★	136	时空特勤组	19
梦幻西餐厅	39	上帝也疯狂(中文版)	127	生死之间Ⅱ	90	魔将神兵	19
自由与荣耀	75	三角洲特种部队	140	懒人男★	40	海底英雄	19
英雄无敌3(中文版)	130	绝地风暴Ⅱ	160	七年战争+反抗	98	[illegible]传	19
生化危机2(中文版)	38	极品飞车Ⅲ	127	美少女梦工厂Ⅲ★	50	笑傲江湖	19
横扫千军之亡国风云	140	长弓阿帕奇Ⅱ	140	装甲天下Ⅱ★	70	[illegible]战争	19
过山车大亨	38	野兽与乡巴佬(中文版)	75	大富翁Ⅳ	100	大银河物语	19
跑马街头足球	36	98'世界杯决战法兰西	120	半条命	120	新世纪风云史	30
工人物语3	140	NBA98	120	[illegible]+闪灵奇兵	25	轰炸超人	25
地下城守护者2	150	FIFA98	119	异形消杀令	120	霸王速魂车	30
英雄传奇5巨龙之火	140	NBA99★	120	VR特警	30	世界足球98	30
神偷	140	FIFA99★	119	水浒传之天命之誓	110	龙剑客2(3CD)	50
黑暗王座3	180	摩托英豪Ⅱ★	119	失落的传说之亚特兰提斯	140	凡尔赛之宫廷疑云	40
智冠		摩托世界锦标赛	130	异尘余生2	135	隐秘行动	50
风云	60	F15	150	大航海时代外传	125	魔法门之英雄无敌Ⅱ	95
风色幻想	55	米格29VSF16(二合一)	150	古文明霸王传	78	黑暗王朝	30
战国美少女1之斩断云空	60	极品飞车4之孤注一掷	150	装甲指挥官	118	虎胆神猫	50
攻壳总司令	60	UBI(育碧)		工具类		傲气雄鹰	30
时空道标	60	超义2之再造帝国	140	VRV杀毒套装(特价)★	100	摩天大楼	30
幻世录	60	世界足球经理(中文版)	36	KV300★	150	象棋水浒传	70
幻想水浒传+软件杂志	25	魔法门七血统与荣耀	150	瑞星杀毒软件★	140	海底世界	30
岳飞传	49	玩具兵大战Ⅱ	98	千典游戏龙之樱花飞舞	28	七英雄[illegible]	40
欢乐大航海	60	起义Ⅱ-铁甲叛乱	50	即时汉化(标准版)	150	时空游侠	50
三国群英Ⅱ	55	百战天虫Ⅱ	50	随心所欲	140	猎杀潜航	30
神奇传说	60	阿比逃亡记	45	听霸	90	红线飙车	30
金庸群侠传	55	虚幻世界	50	开天辟地	120	极速人龙	40
天地劫+软件杂志	25	飞行军团黄金版	50	电脑急救专家	120	[illegible]风暴	50
神雕侠侣(95版)	60	特警雄鹰	50	东方不败	80	极道枭雄Ⅰ	30
超时空英雄传说Ⅱ	60	玩具兵大战Ⅰ	90	东方快车2000	48	大富翁疯狂模拟战	30
唐伯虎	60	探宝奇兵2	50	畅通无阻	120	[illegible]	30
校园水浒传	60	新天地互动多媒体		金山词霸Ⅲ★	48	[illegible]	30
魔法军团	60	古墓丽影Ⅱ	118	游戏修改大师+炎龙1,2	40	天际地球反击战(双CD)	40
新世纪福音战士(4CD)	120	古墓丽影Ⅲ	118	游戏攻略大王+光盘	25	极道枭雄Ⅱ	30
恐龙动物园	49	盟军敢死队(中文版)	118	杏花宝典	18	[illegible]传	35
薛家将	49	银翼杀手(白金版)	160	桂花宝典	18	梦游美国	25
深入地心	60	黑暗王座Ⅱ	158	梨花宝典	18	超级赛艇	30
霹雳幽灵箭	80	沙丘2000	130	樱花宝典	18	英雄无敌Ⅰ	19
北方密使★	80	神话-陨落之神	110	98增刊	19	黎明之[illegible]	19
三国演义Ⅱ	80	盟军敢死队之使命招唤	50	游戏之王★	28	深海[illegible]	30
刘备传	80	魔法师传奇(中文版)	50	鼠标	30	绝地风暴Ⅰ([illegible]版)	30
少女魔法师(Ⅰ、Ⅱ)	80	其它		手柄	40	ATF战斗机	40
雷锋塔(双CD)	60	皇朝霸业	30	WIN95简装中文版	200	命运与征服(金版双CD)	40
三合一:魔法门Ⅵ+仙剑98+七年战争			99	四合一:星际争霸+魔兽争霸+暗黑破坏神+地狱火			180
五合一:魔法门Ⅵ+心跳回忆+美少女梦工厂Ⅲ+生死之间Ⅱ+东方不败							180

正版"100"——5张光盘100元,邮费10元

电脑教育类	实战 Animator Pro	学语言之Borland C++5.0	热门软件电脑视野1.3
实战——COREL DRAW	JAVA小程序设计从入门到精通	学语言之Borland C++Builder3.0	热门软件电脑视野1.4
实战——电脑DIY	教你学JAVA	学语言之Visual Basic5.0	计算机等级考试(Foxbase+程序设计)
电脑纵横	WindowsNT4.0速成教程	学语言之Borland Delphi3.0	Animator动画技法精解
基于《Windows NT》的网络技术	用多媒体学Power Builder	疯狂英语	儿童教育类
实战——AUTO CAD	用多媒体学Visual J++	人嘴英语	我的动物王国
98最新完全电脑手册	全国计算机等级考试教程(一级Windows)	办公室商业英语	中国少年儿童百科全书
仙人指路——上网指导	全国计算机等级考试教程(二级Qbasic)	疯狂英语精华版	波波鼠与为什么(动物篇)
Visual FoxPro3.0从入门到精通	Netscape Navigator实战演练	INTERNET网络重要地址及工具	恐龙[illegible]
实战VB5.0	跟我学——计算机故障诊断与维修	软件学校—WORD97	老鼠看书咬文嚼字5.02
多媒体电脑从入门到精通	用电脑学Authorware	WIN98一周通	儿童学[illegible]
轻轻松松学中文Word97	COK电脑速成	用多媒体学WIN95	我要上大学(A)(B)2CD
Internet轻松上网教程	用电脑学AUTOCAD13.0	Freehand7.0设计宝典	我的好朋友
计算机操作与上机指导	学语言之Visual Foxpro5.0	软件学校—EXCEL97教室	人鲨鱼
轻轻松松学EXCEL97	学语言之Visual C++5.0	跟我学—电脑基础知识	鲸的世界

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]象棋
[illegible](上)(下)2CD	[illegible]2CD	[illegible]之秘密2000	古典文学[illegible]
[illegible]	[illegible]Ⅱ	[illegible]	[illegible]之行
[illegible]	[illegible]	素材库	中科百教
[illegible]	[illegible](A)(B)2CD	[illegible]素材大全(1)(2)(3)3CD	音乐殿堂
[illegible]	[illegible]	[illegible](1)(2)2CD	艺术学习百科
[illegible]	[illegible](A)(B)(C)3CD	世界[illegible]	南京大屠杀
[illegible]	[illegible]时代(1)	中国民间[illegible]	成功之路—挑战IQ EQ
[illegible]	[illegible]	世界城市[illegible]	赴美留学指南
[illegible]	[illegible]	[illegible]中的世界	兵器宝典
[illegible]第一本[illegible]画册	樱花[illegible](A)(B)2CD	世界建筑[illegible]	现代摩托精品鉴赏
[illegible]好作文(小学版双CD)	卡通总动员(A)(B)2CD	中国古代建筑素材库—[illegible]	汽车世界
[illegible]好作文(高中版双CD)	[illegible]传奇3—[illegible]的复仇	中国古代建筑素材库—故宫	现代[illegible]世界
[illegible]小说	水浒英雄传(A)(B)2CD	中国古代建筑素材库—十三陵	现代流行服装
自私的巨人	[illegible]战争	中国古代建筑素材库—建筑装饰图案(1)(2)2CD	征服天空
初一、二、三物理同步学2CD	烈日	中国古代建筑素材库—承德避暑山庄	中国家庭美食
初中化学同步学	足球96	中国古代建筑素材库—清东、西陵	摄影记者
初一、二、三语文同步学3CD	银河[illegible]者Ⅱ(A)(B)(C)3CD	中国古代建筑素材库—北京[illegible]	中国十大古典文学名著精选—红楼梦(中英文)
初一、二、三数学同步学3CD	模拟城市大赛车	设计宝典(A)(B)2CD	中国十大古典文学名著精选—离骚(中英文)
七彩魔方系列—词汇通	棋牌大师	流行都市(A)(B)2CD	中国十大古典文学名著精选—西厢记(中英文)
儿童学电脑	英语游侠	未来奇观宇宙天体	中国十大古典文学名著精选—水浒传(中英文)
世界童话宝藏(一)(二)2CD	97游戏白皮书	世界未来工业设计	中国十大古典文学名著精选—儒林外史(中英文)
趣味唐诗选5CD	足球96	国外店面装潢精选素材库	中国十大古典文学名著精选—牡丹亭(中英文)
好好龟上学历险	侏罗纪圣战	超级手绘图库—俏皮档案篇	中国十大古典文学名著精选—西游记(中英文)
好好龟捉迷藏	无限飞行	超级手绘图库—星座生肖俏皮档案篇	中国十大古典文学名著精选—三国演义(中英文)
小红帽	雷霆战机	超级手绘图库—邀请函	中国十大古典文学名著精选—聊斋志异(中英文)
潘朵拉的盒子	生化悍将Ⅱ(A)(B)2CD	超级手绘图库—校园篇(1)(2)2CD	《多媒体世界》1993-1997年珍藏版光盘
贝比历险记	飞狼大战卡曼契	超级手绘图库—食品篇(1)(2)2CD	《多媒体世界》配套光盘(98年1、2两期)
金发歌蒂和三只熊	秦始皇陵之谜	超级手绘图库—节庆篇(1)(2)2CD	家庭小医院系列—耳穴的诊断与治疗
鹦鹉历险记	赤日	超级手绘图库—店头篇(1)(2)2CD	令人震惊的科学
[illegible]	POWER F1	超级手绘图库—可爱植物篇	地球的奥秘
西游记	金山游侠	超级手绘图库—交通工具篇	[illegible]引航
水浒传	玛雅历险记	超级手绘图库—可爱人物篇	人体奥秘
三国演义	C档案	超级手绘图库—生活用品篇	创业入门
红楼梦	[illegible]骑士团Ⅱ	世界百年广告招贴汇编	尼罗河——通往埃及的门户
[illegible]英语	剑侠情缘2CD	装饰设计经典精品店(2CD)	世界微缩景观博览
[illegible]	人[illegible]	装饰设计经典住宅 (3CD)	丝绸之旅
十万个为什么5CD	明星大赛	多媒体音乐制作素材集锦	战略家的头脑—孙子兵法
[illegible]	[illegible]争霸	精品素材10000(A)	移民美国指南
高考作文模拟试题	NBA97	文化艺术类	孙子兵法
世界童谣精粹	第十一小时4CD	世界美术名作赏析(一)(二)2CD	光盘版计算机图书(1)—微机操作指南类(共53册)
[illegible]记	小丑奇兵	外国建筑艺术欣赏	光盘版计算机图书(2)—DOS与Windows类(共38册)
儿歌专辑	[illegible]快打	世界名家名曲赏析(上)(下)2CD	光盘版计算机图书(3)—网络与多媒体类(共45册)
智慧城堡	星际大战	中国摄影艺术作品精选	光盘版计算机图书(4)—计算机硬件与维护类(共40册)
家教软件集锦	雷曼	世界文化遗产—故宫	光盘版计算机图书(5)—数据库类(共41册)
三毛流浪记	烈火少林	苏州园林	光盘版计算机图书(6)—计算机语言类(共46册)
儿童语音教室	滑板英雄	布达拉宫	本草医方类
世界少年奇村	反击	国外现代家庭装饰	去日留痕
中华少年奇村	工具类	国外最新家具	家庭诊治小医生
夏威夷神秘之旅	金山词霸2	卢浮宫艺术赏析(雕塑、绘画)2CD	《读者》200期3CD
游戏类	超级解霸4.5(正版100专用)	中国美术全集(总目)	经典内容(服装、美容、减肥健身)
神龙少年(大型游戏式教育软件)	共享风暴1	中国古代诗词风韵	海外文摘(1984-1990年)
[illegible]王	共享风暴2(A)	长城	海外文摘(1991-1997年)
[illegible]	三维[illegible]	室内装饰装修设计	用多媒体学桥牌
通关圣手GAMEY KEY98	三维金典	中国园林艺术	家用电脑与游戏机—98年合订本(上)
[illegible]飞车	软件作[illegible]	中国的世界遗产	中国烹饪
世界[illegible]王	三维地图册	建筑外观设计	中华人杰
游戏工厂	朗道电脑字典ver3.1	收藏系列—世界流通钱币	[illegible]中国邮票大全
水上狂飙	长城全真字型	中华名胜	多媒体电子书—建筑画
国际冠军拉力赛	写作之星	中国陶瓷图典(1)	中国百年史(上)(下)2CD
齐天大圣	华捷电子词典2.0	中国青年油画展	98中国国际航空航天博览会
水浒传·聚义篇	网络时代(1)	儿童音乐	世界军事百科(上)(下)2CD
雷神之锤	[illegible]全家福	明代古典家具鉴赏(1)(2)2CD	牡丹
[illegible]	公司宝典—电子文秘系统	清代古典家具鉴赏(1)(2)2CD	中华风俗
[illegible]大战Ⅰ	方正奥思'98(多媒体创作工具—学习版)	中国近代建筑	中英文求职面试一点通
[illegible]宝典	文星办公系统(字体、标准版)	建筑室内装饰装修	3D人体百科探秘
[illegible](A)(B)2CD	指南针图书及电子出版物查询系统(普及版)	中国美术学院油画精品(欣赏篇、教学篇)2CD	中国百科
[illegible]	[illegible]	[illegible]情	轻松炒股2CD
[illegible]大全	共享风暴3(A)(B)2CD	世界音乐欣赏协奏经典专辑小提琴、钢琴(2CD)	出国大全——留美指南
[illegible]	共享风暴4(A)(B)2CD	世界音乐欣赏—世界音乐之旅(一)(二)(2CD)	香港风光
[illegible]	东方快车98	中国[illegible]	家庭医学博士
[illegible]	行天98(杀毒软件—正版100专用版)	世界美术大全	中英文合同大全
[illegible]	音乐小[illegible]	中国古代书法	
[illegible]2CD	多媒体制作工具大全	知识百科及电子图书	唐诗三百首
[illegible]	软件高速路(共享软件精华)(1)(2)2CD	天文学习百科——张衡谈天说地	宋词三百首
[illegible]	我行我素	音乐小百科	论语
[illegible]设计师	PC315	天下为公——孙中山	世界各国知识百科

笑傲江湖演义(三) www.xajh.com

★ 请注意：本游戏内容不涉及政治、文化、经济、教育等严肃话题，请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏。

★ 另外，本站点拒绝中小学生访问。



六月一号：兔兔家族声称要称霸江湖：

一方面不许别人攻击段氏、兔氏，另一方面又大肆屠杀武林小辈！再加上被利用的好好先生，大理一族已经成了江湖中人人喊打的"过街兔子"！

六月二号：唐门萤火虫正式宣布唐门和大理结成同盟，同时召开第一届江湖大会。

六月三号：权力帮东方不亮正式发表独立宣言：

"目前的江湖，混乱不堪，各门派之间恩怨不断，黑白混淆真假难辩。还有些自我标榜仁义大虾的实际举动令俺实在不敢恭维。只许自己杀人，不许别人杀自己！嘿嘿……好一个大虾，真是江湖后辈的"楷模"哩！鉴于此，俺宣布单方面废除以前和其他门派签订的所有条约！即日起，权力帮奉行独立自主的外交政策，并将展开不结盟运动。现如今俺权力帮虽人丁稀少，却还有三分傲骨，不用仰人鼻息，也不惯于看人脸色！

权力帮弟子若有不从者，杀无赦！"

六月三号：唐门萤火虫又单方面撕毁和大理的联盟合约，发表独立宣言。

六月四号：月亮和萤火虫发表抗倭(镰刀)宣言：

"萤火虫和月亮虽然曾经有过江湖恩怨，但是在对待江湖败类镰刀(224)的态度上是完全一致的。今发出联合声明：只要镰刀(224)在江湖上露面，我等即格杀勿论！"

六月五号：大理好好先生被评为大理段氏的第一代掌门，发表就职演说。

"1. 凡入大理段氏者，如有被欺、被杀，均可在最新留言上叙述实情，大理段氏将为你讨还公道。但若是欺压百姓，祸害武林者，斩立决！

2. 与我派结盟者，将得到我段氏有力支援。

3. 我派定时将传授大理内功心法及武功密技，包括长内力，换武器，答问题等。"

六月七号：日月神教大虾楚天舒召开《江湖小辈江湖阅历培训班》第一期正式开班

六月八号：大内锦衣卫 Legendof 宣读"圣旨"：

"奉天承运，皇帝诏曰：

由于我国多受邻邦侵犯，现急招会武功之大内锦衣卫，以保我龙皇之安。目前讨论内部各部门之职责，很快便会有近一步的圣谕。还请各位多多献计。钦此"

六月九号：五岳剑派沙龙发表个人宣言：

"我不是好人，杀过无数玩家，多亏巫师给我脸，在江湖演义上把我描写成一个好人，看来我该洗心革面，重新做人了。希望五岳剑派的各位老老少少给我个面子，让我用行动来证实一切吧。我要铲除倭寇，我要消灭侵略者，我要称霸武林，我要………………"

六月九号：大理掌门好好先生递交辞职信：

"成为掌门后实在是好累啊，太多的规矩，太多的帮助对象，更多的报仇对象，使我乱透了。而外界与本派的江湖恩怨，更让我无法管理；因为师兄弟们的仇敌，大多我都认识，我既想为你们报仇，又不忍心对朋友下手，哎，真是左右为难啊。因为这毕竟是游戏啊，所以我觉得自己是无法再管好本派了，我决定引咎辞职，将本派的掌门之位传给师兄总兵兔兔。(兔兔你受苦了)"

六月十号：日月神教九幽发表独立宣言：

"各位日月神教的师兄弟们，看到各大派都成长起来了，难道大家都不想有个申冤的地方吗？希望楚天舒师兄也能把大家组织起来，光大我神教，千秋万载，一统江湖。"

六月十二号：名捕门和日月神教正式宣战，日月神教挑战书内容如下：

"名捕门的人听着，想我日月神教一心一意为歼灭倭寇而忙碌着，可你等竟为了一己私利，不断残杀我教中人，我等已忍无可忍，在此郑重声明：日月神教和名捕门势不两立。以后见一个，杀一个，见两个，杀一双(咬牙切齿状)。不要怪我们，实在是是可忍，孰不可忍。

也请教中前辈助晚辈们一臂之力，以光大神教。建千秋万载之不败基业。我等愿做急先锋。(高呼："为了神教，向我开炮。")日月神教和名捕门从此势不两立！！！"

六月十六号：名捕门可爱的苍蝇宣布名捕门三大宗旨：

"凡我名铺门弟子必需牢记此三大宗旨，如有违反，必将受到本门最严厉惩罚！(打回飞字辈)

1. 主持正义。(咱们是名门正派，本门弟子当以国家兴亡为己任，维护武林正义，把侵略者赶回老家去。宁可错杀一万，也不能放过一个。)

2. 尊老爱幼(本门弟子当团结一致，互相帮助，不能自相残杀，晚辈如要向长辈练剑需长辈同意，长辈也要尽可能给予帮助。)

3. 一方有难，八方支援。(本门弟子在攻击别人，或被人攻击时如需帮助，在线同门必须尽力给予援助)"

六月二十一号：日月神教发表重壮神威联合声明：

"各位日月神教的师兄弟们，你们好。

最近的情形我想你们也看了，各个门派为了升级，已经开始不择手段地大肆屠杀。我日月神教首当其冲，无数门人被 PK。概因我教的前辈多已退出江湖，而使我辈成为了俎上鱼肉，任人宰割。

由此，我木旗副掌旗使九幽和火旗副掌旗使绝影决定发出神木令，组织十字纵队，以上抗强敌，下助同门。请和正派有血海深仇、想报仇血恨、并且想多多升级、武器等级在三级以上的日月神教门人前来参加。以后我们是有难同当，有福同享。见到有人敢 PK 我神教门下，大家一起上，把他千刀万剐。以重壮我教神威。"

六月二十七号：权力帮牙将东方不亮发表宣言：

"目前江湖形势险恶，正派的那些"大虾"们不思抗击倭寇，却对我无辜帮众大肆屠杀，以此增长他们的声望。为了不让这些"大虾"的奸计得逞，请众位兄弟易容改扮，打入敌人内部。当他们内部混乱之时，就是我们东山再起之日！请大家暂忍一时之气，来日方长！到"大虾"与倭寇们尽皆伏诛之时，我定当与众位兄弟于峨嵋金顶畅叙情怀，一醉方休！"

六月二十九号：武当派乌龙和五毒教彩女经过两个星期的自由恋爱正式成亲。婚礼在聚闲庄进行，到场者人数之多，创造聚闲庄自开办以来最高记录。另还有 N 位侠客为一时无法进入而苦恼地痛苦万分，其凄惨之场面，也让人感到阵阵辛酸。

六月三十号：日月神教之绝影发表征婚启事：

"绝影：男。年龄：18－30 岁之间。身高：1.50M－2.00M 之间。家庭状况：单身。工资等级：6 级。住房情况：在光明顶有公寓一套。(昨天被拆了！！！)财产状况：有圆月弯刀一把、70－90 万家产(内力)。长得是英俊潇洒，气宇不凡，人见人爱！！！

个人简历：曾经效仿魏无牙向移花宫邀月宫主求婚的形式，向"寒冰魔女"月亮求婚，月亮则很温柔的送给了他一双"飞人鞋"！！！！

现求一女，长相不论，年龄：1－99 岁。只要是个女的都行！！辈分为：飞－鹭级。等级：1－15 级。请有意者直接和绝影本人联系！"

★六月的江湖动荡不安，充满了血腥和杀戮，但就在这残酷的江湖中却依然有着世界上最美好的东西——爱！

夏意未深，玩偶城外，沙明水净，岸远林平，山岫含烟，清水滴露，点缀着这梦一般的西溪风光。

清风吹过，婉约传来一阵吟诗声："桃花坞里桃花庵，桃花庵下桃花仙，桃花仙人种桃树，卖了桃花换酒钱。别人笑我太疯癫，我笑他人望不穿，不见无陵豪杰墓，无花无酒锄做田。……"飘渺间，对面缓缓走过来一个手持桃花的明艳少女——彩女！

一蓝衫少年，略带忧郁的脸上露出了一缕微笑，他被这优美的诗句打动了，他更被彩女的温婉吸引住了。

乌龙，一个江湖浪子的心被牵动了，竟似寻了千年，终在花事阑珊处找寻到了那前世的情缘。

…………人间两天，网上两年。

彩女的明眸和乌龙含情的双眼款款相望。

"结婚吧！"乌龙动情道。彩女满面含羞，含笑将头轻点。

聚闲庄。红烛高照。彩女凤冠霞帔，乌龙神采飞扬。

一拜天，二拜地，三拜亲朋。一段姻缘成就。

无恨、无双、晚报、绝影、九幽、中国人、龙儿、天外飞仙、若寒等江湖上的朋友把酒言欢，为新人道贺。

聚闲庄里喜气洋洋。

酒尽人散。

彩女温柔道："乌龙，如此良辰美景，不如到天山赏雪。"

乌龙的眼里只有彩女，心中只有幸福。

天山，白雪皑皑。月色如水。乌龙和彩女沉浸在幸福之中。但他们不知道，一双怨毒的眼睛正看着他们。

喜欢孤独——他的心中只有怨恨。他怨天，怨地。

人世间一切美好的东西都似对他的嘲笑。

他要毁掉陈现在天山的这对幸福的情侣。

剑光，流光飞舞，绚烂异常。剑作一声龙吟。

剑略绯红，温柔的象美丽女子的脸。

血花如雪花飘飞。凄艳绝美。

乌龙眼中有血，彩女的血。

彩女倒下的风姿极美，美的就似一个典雅的梦！

极美丽就是极痛苦，乌龙信极了这句话。

一种无以名状的苦噬啮着乌龙破碎的心，他发出狮子般的吼叫，眼中却无了喜欢孤独的人影！

悲痛，使乌龙失去了生机，他望着彩女的迷梦般的眼神，也倒了下去……

凄凄白露零，百卉谢芬芳。槿花易衰歇，桂枝就消亡。迷途无枉驾，款款何从将？晓月丽尘梁，白日照春阳。抚景念畴昔，肝裂魂飘扬……

注：以上姓名都是游戏中玩家的真实姓名

★其他精彩内容请浏览网页 http://www.xajh.com

★游戏巫师 mindl story@www.xajh.com

《金山游侠II》游戏套装

游侠出击　对抗"日美防卫体系"

《金山游侠II》塑造游戏中不败的神话

轻松上手：三分钟包你学会修改各种游戏
功能强大：游戏画面下直接弹出修改界面，无须切换
　　　　　强劲低阶搜索引擎，游戏人物无敌的
最佳方案
连机词典：内含金山词霸III电玩版，英文一举搞定
轻松抓图：随意截取屏幕画面，唯一实现动态抓图
攻略大全：近百种游戏攻略。
最新更新游戏攻略：
原罪\升刚\心跳回忆\神偷\半条命\生化危机\血祭II\英雄无敌III\模拟城市\皇朝霸业

《决战朝鲜》1950年-1953年，300万中美军队大对决

冲锋号又一次吹响！
让我们亲身跨过鸭绿江，与美军决一死战！
在这里，40多幅军用地图让你指点江山；
在这里，10多篇抗美战史让你荡气回肠；
在这里，42场浴血的激战让你维护中国军人的无尚光荣！
来吧，体验入朝五大战役，上甘岭阻击战，空中大绞杀等波澜壮阔的战争场面。
来吧，金戈铁马，血染沙场！

《抗日》经典回合式游戏

他一个经久不衰耐玩的老游戏
你一个智勇双全的抗日孤胆英雄
地雷战、地道战、麻雀战，打破日寇铁壁合围
风火雷、连环雷、轰天雷，炸碎日本军国幻梦

4CD=88元

凡已经购买过《金山游侠II游戏套装》中任意一款产品的用户可凭回函卡优惠邮购《决战朝鲜》或《金山游侠II》，只需44元，限量一千套。

独家修改：

决战朝鲜\西风狂诗曲\风云之天下会\FIFA99\半条命\守护者之剑外传(无尽的宿命)\大航海外传\唐伯虎

查询电话：62638312

金山公司 KINGSOFT 联想集团成员企业

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层（100086）
电话：(010)62524868　传真：(010)62638287
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦（519015）
电话：(0756)3335688　传真：(0756)3335268
http://www.kingsoft.net
Email:support@kingsoft.net

您相信吗？

花很少的钱，拥有你一直梦寐以求的游戏！



现仅售 ￥188

暗黑破坏神 原价：~~159元~~

魔兽争霸II ——黑潮 原价：~~168元~~

星际争霸 原价：~~168元~~

地狱之火 原价：~~98元~~

✓完全中文版《魔兽争霸》　✓《星际争霸》含汉化包，可免费上battle.net联网作战。
✓每套产品均附有精美、详尽说明书。　✓还可参加邮购奥美产品连环大优惠活动！

北京总经销商（排名不分先后）
北京连邦 62629974　北京赛乐氏 62618193　万众合力 82627439　晶和顺达 82610936

分销商（排名不分先后）
都连邦 028-5212697 南京连邦 025-4408854 郑州连邦 0371-5908767 昆明连邦 0871-4167996 杭州连邦 0571-8853577
海百脑汇 021-64268137 沈阳三好街 024-23882382 北京现代 010-62636376 青岛香港中路 0532-3860481 汕头金沙东路电脑城 0754-8860856
阳华储 024-23882911 南京正龙图 025-7712981 福州中科讯 0591-3367199 济宁光明 0537-2331818 太原三元 0351-7238973
州沧浪 0512-7246529 南宁奥讯 0771-2621521 长春安航 0431-5656612 兰州龙安 0931-8811591 济南洪恩 0531-6980984

术服务：
○《星际争霸》统一安装号 1234567890123
○需要了解更多资料或需要升级、补丁、欢迎访问奥美网站：www.aomeisoft.com
○周一至周五工作日全程为您提供电话和E-mail的咨询

详情请访问 www.263.net



钓鱼高手
现已上市
定价：68元



半条命 HALF-LIFE
热买中
定价：148元



霹雳小组2
汉化包
现已上市
定价：118元

AUTOSOFT
奥美电子（武汉）有限公司　电话：(027)85836013　传真：(027)85836017　E-mail:cheung@public.wh.hb.cn
北京分公司　电话：(010)82612362　传真：(010)82612367　E-mail:cheung@public.bta.net.cn





在儿时，也许你最向往的事情就是能够去游乐园里痛痛快快的玩个够，而过山车无疑是游乐园里最具吸引力的项目。当你坐在过山车里从高空翻滚着急冲而下的时候，当你害怕得紧紧闭上双眼的时候，在那兴奋的尖叫声中，在你紧急加速的心里可曾会想到过你自己也能建造一个游乐园？自己也能设计过山车？由闻名于世的《运输大亨》游戏制作人最新设计的《过山车大亨》为你提供了实现梦想的机会。《过山车大亨》是一款类似《主题公园》的经营模拟游戏，但与主题公园不同的是，游戏屏弃了诸如股票运作、工资谈判等令人头痛的设计，将重点放在经营游乐园中所有趣味性的成分，如设计和建造巨型的过山车，与公园中所有的小游客交流等，使得整个游戏轻松愉快，妙趣横生。

游戏几乎囊括了游乐园中经常出现的所有类型的游乐以及服务设施，各种著名公园的主题建筑，花木也都是一应俱全。顾名思义，过山车是整个游戏中最具特色，同时也是其它游戏望尘莫及的部分。在《过山车大亨》中一共包括了14大类的过山车，更妙的是游戏还允许玩家亲自动手设计过山车，每一条轨道，每一次俯冲，转弯，倒置都可以由你自己决定，而且过程十分简单直观。看着小游客们乘坐着你设计的过山车翻滚着，尖叫着，看着排成长龙的人群在你设计的过山车入口前等待着，期盼着，你会感觉如何呢？除了完成游戏自带的21个极具趣味性的任务外，你还可以把自己设计的过山车保存下来参加"中国首届过山车设计大奖赛"，来一展你的天才创造力！

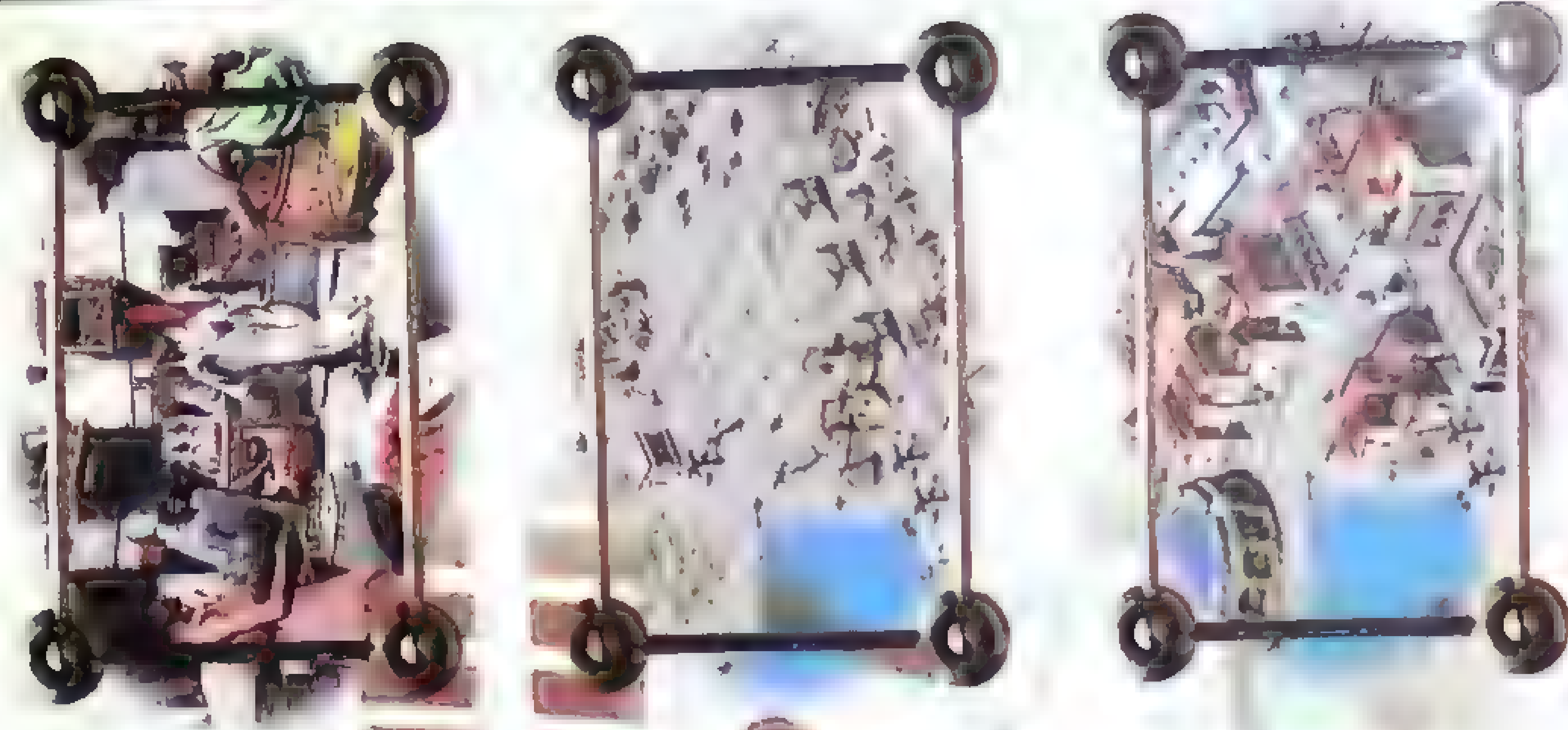




公园 [illegible]
名称 [illegible]
运行时间 [illegible]
最高时速 [illegible]
高度 415英尺
下落角度 90度
轨道长度 1235英尺
重力加速度 4.5G
建造者 Intamin AG
造价 $20000000.00
特点 7秒内完成100英里的加速过程，6.5秒处于失重状态
车辆 每轨一车，每车可载15名乘客

世界上最长下落的过山车
公园 Buffalo Bill's Resort & Casino
名称 暴徒
运行时间 2分43秒
最高时速 80英里
高度 209英尺
下落角度 60度
轨道长度 5843英尺
垂直下落 225英尺
重力加速度 4G
建造者 Arrow Dynamics

世界上最长的过山车
公园 Paramount's Kings Island
名称 野兽
运行时间 3分40秒
最高时速 66.47英里
高度 135英尺
下落角度 45度
轨道长度 7400英尺
垂直下落 141英尺
建造商 Dinn Corp
造价 $4,000,000.00

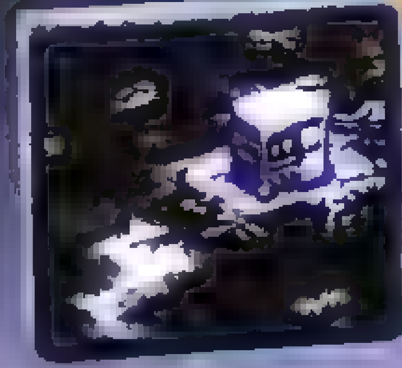



危机大帝Ⅲ
简体中文版
第3波 九行星系列之土星


异尘余生 2
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME
中文版
暑期九行星之火星
八月闪亮登场









第三波暑期九行星系列

玩家是我们心中的太阳



水星—暗夜中，他缓慢地移动
他为了正义正拼搏着
他需要您的支持
我们也一样
全面上市，好评发售中



地球—拥有大海，是我们的梦想
拥有时代，是我们的目标
那么，拥有《大航海时代》是玩家的夙愿
让我们一起拥抱它吧！



金星—咱们工人有力量
让我们共同创造财富
共同创造未来

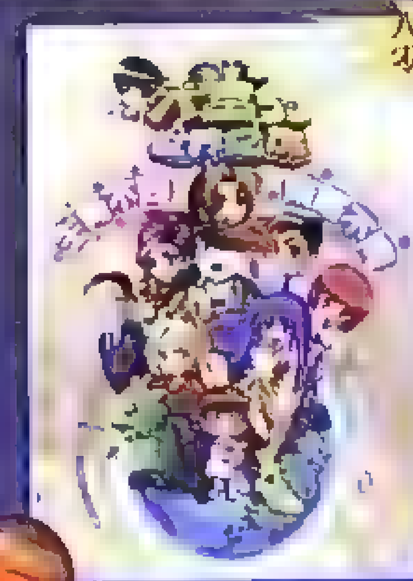


冥王星—最遥远的，也是最神秘的……
E3大展最佳RPG金奖
绝对不容错过！

土星—罗马是一天建成的吗？
征服罗马
征服美丽新世界
记住 民之所欲常在我心



木星—学习实力完整体现
新感觉、新玩法
新新人类、新新大富翁



火星—但愿我们的地球不会这样
否则 火星将是我们未来的家园
让你我携手并肩共创和平





海王星—柔情永驻
爱恋长存
不离不弃
似水柔情
武侠RPG巨作



天王星—让海人看了
……
失传了《大航海时代》

行星大链接

前100名集齐六星之玩家
可获赠‘天王星’—《大航海时代IV》
其余获赠‘海王星’—《三界谕II真爱不死》

第3波

地 址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室 邮 编：100029 电 话：(010)62023122 传 真：(010)62368776 E-mail: acertwp@public.east.cn.net
上海办事处 地 址：中国上海钦江路333号39楼5层 邮 编：200233 电 话：(021)64954723 传 真：(021)64954464

第三波暑期九行星系列活动

一、免费新游戏试炼场

暑假期间，第三波公司为了让广大玩家充分了解‘九行星’产品，特意开辟了两处‘游戏试炼场’让您玩到爽

1、联想科技商城二层展示厅——海淀路70号

2、NOVA电脑广场三层‘百软闹’

时间：99年7月24日～8月28日　每周都有奖品喔！

二、主题首发式

游戏——最重要的是一种融入感！那么，暑假期间让我们共同融入那五彩缤纷的游戏世界，详情请密切关注各大时效性媒体！

三、冥王星之《博德之门》系列活动

1、‘百名勇者大挑战’：自产品上市日起，前100名将中文版最终进度寄至本公司的玩家，将有机会免费延续博德的冒险旅程

奖品：《博德之门》资料片《剑湾传奇》

2、‘博德之星’绘画比赛

请您以《博德之门》中的人物为蓝本，勾勒出您心目中的英雄

奖品：简体中文版《龙枪编年史》

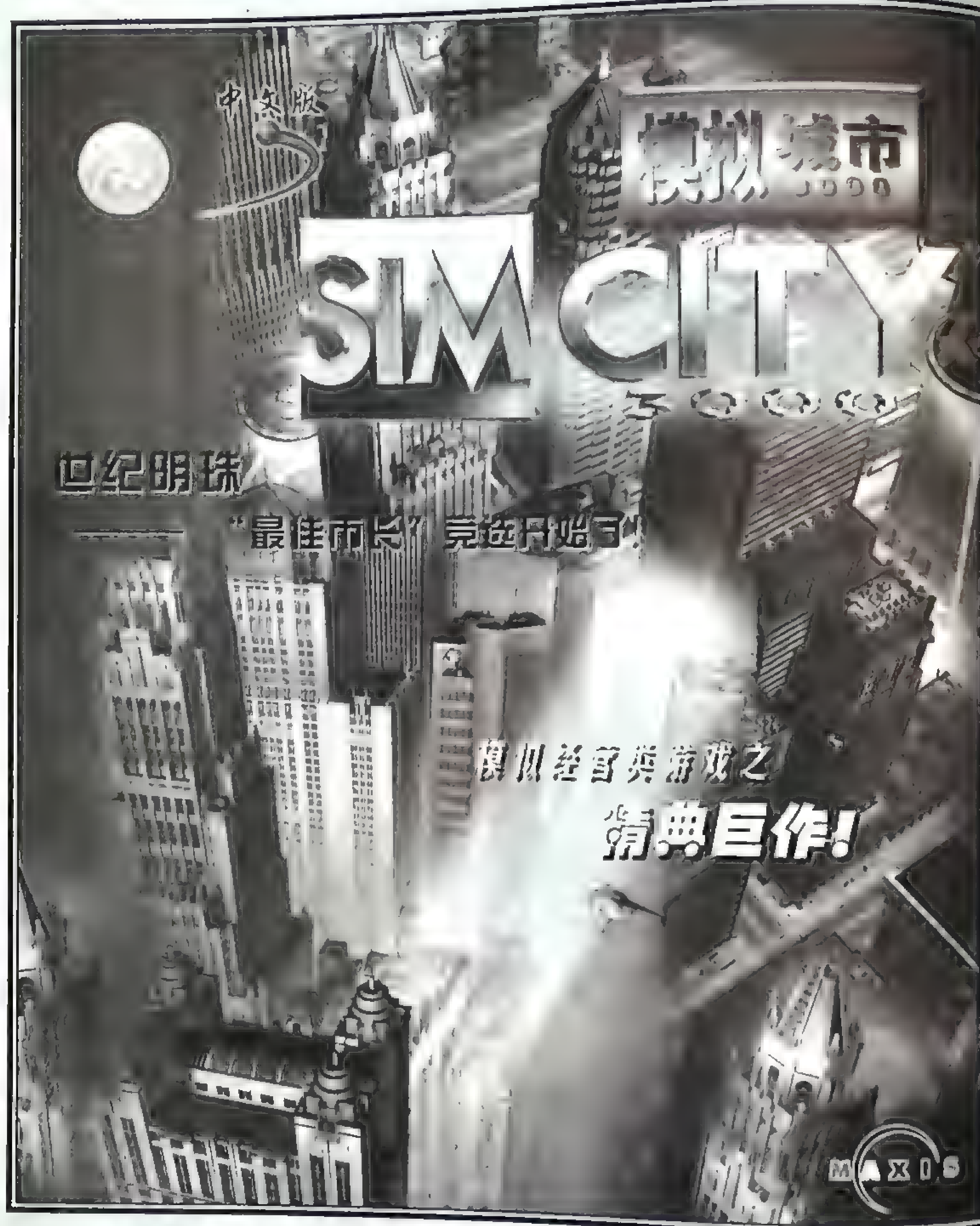
四、行星大碰撞

只要您购齐九行星系列产品中《神偷》、《工人物语III》、《大航海时代外传》、《异尘余生II中文版》、《大富翁世界之旅》、《凯撒大帝III中文版》共六款产品，并一次性寄回产品内‘换领卡’前100名玩家将赢得‘天王星’—《大航海时代IV》，其余玩家将得到‘海王星’《三界谕II真爱不死》。等您喽！

五、《大航海时代IV》千禧寻宝活动

1.千禧小宝藏：每套《大航海时代IV》将赠送一件‘纪念饰物’

2.千禧大宝藏：凭包装中‘抽奖卡’获赠价值￥1500‘航海用品—大型地球仪’



世纪明珠 — "最佳市长"竞选活动奖项:

一等奖:最佳市长奖(1名)
奖金3000元、《家用电脑与游戏机》2000年全年杂志、颁发由制作室签发的证书
二等奖:最佳设计奖(2名)
奖金1000元、《家用电脑与游戏机》2000年全年杂志、颁发由制作室签发的证书
三等奖:最佳概念奖(3名)
《上网金典》一套(内含56K调制解调器一部)、颁发由制作室签发的证书
纪念奖(10名): 正版游戏软件一套
活动时间: 1999年7月1日至1999年8月31日
参赛对象: 所有购买《模拟城市3000》(中文版)的正版用户
主办单位: 新浪网、《家用电脑与游戏机》杂志社、电子艺界有限公司北京办事处
注: 本次活动的解释权归竞赛评委会所有.

《模拟城市3000》英文版升级中文版办法:

- 请将所购英文版光盘盒中的彩色封面和40元人民币(30元升级费用+10元邮寄费用)分别寄往指定的通信地址, 并在汇款附注栏中注明"《模拟城市3000》中文版升级"字样.
- 请分别在邮寄彩色光盘盒封面的信封和汇款单上详细写明相同的回函名址。

指定通信地址: 北京2989信箱 邮编: 100071 收款(信)人: 杨洪涛

ELECTRONIC ARTS™ 电子艺界™

电子艺界有限公司北京办事处:
地址: 北京首都体育馆南路6号新世纪饭店写字楼1058室
电话: (+86)-10-68492168

上市销售气势如虹, 现已突破壹万套! 为什么这么好卖, 请看!

新上市

欢迎访问东方网神
www.dfws.com

东方网神

省心省事的网络工具

让Internet飞起来

东方快车系列软件 用电脑更方便

我们上网都需要!

如果你刚上网或正想上网, 你真想……

- **上网设置全自动:** 上网所有设置, 所有网络服务, 需要所有应用软件, 一点鼠标自动完成设置、安装 等一切事情.
- **上网障碍很快解决:** 问题出在哪里, 在线帮助就在哪里, 自动判断问题点, 全程语音、手把手的帮助.

如果你已经成为网迷, 你希望……

- **查找快:** 同时可开启20个搜索引擎并行查找, 多条信息同查, 自动整理信息.
- **下载快、简便:** 最先进的下载引擎, 速度非凡. 下载文件象拷贝文件那样简单, 自动添加注释, 不忘记DOWN下来的好东西.
- **E-mail特快专递:** 电子邮件特快专递, 不受网络异常情况干扰, 迅速到达目的地, 不会因邮件延迟耽误事情.
- **浏览快:** 在浏览某页过程中, 软件已自动取出你想要看的下页内容备览.

Internet尽收眼底!

- **电子服务中心:** 在线信息服务 终身免费
  东方网神服务中心每三分钟向用户发布一次信息 网上最新的新闻、最热门的软件、最酷的网站 最 甚至还有天气预报和股市信息 应有尽有
  等于免费得到一份Internet节目报, 将Internet装在了自己的电脑里, 上网耳目灵通, 真方便!

还有呢!

- **电子邮件智能群发:** 自动更改题头、名字, 批量发送文件不再千人一面, 送贺卡、发通知的好助手
- **网上导航:** 自动收集浏览器书签, 直接提供网址、讨论组等网上资源数万个, 实时更新, 要什么有什么.
- **上网不迷路:** 管理保存所有访问过的页面、图片等有用信息, 且均可以直观预览、直接搜索, 不会忘记去过的好地方
- **清除垃圾邮件**

东方网神热线咨询电话: 010-82622817/18转301/302 **零售价: 160元**

46个伙伴 网易Yeah 5M电子邮箱 网上资源数万个

实达软件 **北京实达铭泰**

通信地址: 北京海淀区中关村南三街8号铭泰科技 邮编: 100080
办公地址: 北京海淀区中关村路17号中国科学院DSP大楼四层
用户热线: 010-62529568 62529569 62559564 网址: www.sunv.com
代理商专线: 010-82622817 82622818 网址: www.SOYOU.COM

英语步步高——听力口语

8月上市

<英语步步高>实现了真正"电脑复读机功能"

a)智能断句,用户可以自由跟读和复读
b)跟读和复读时间长度可任意设置,可从30秒到30分钟
c)对语音材料进行标记,记录学习进度,任意选择练习
d)发音波形对比,实现"把口语老师请回家,纠正不正确发音"
e)电脑文件和磁带录音双向转换,无限听力材料利用
f)听力材料任意组合编辑
g)英语强化练习—先进语音识别,强化口语练习

主要内容:

口语基础——基本语素:如何说标准美音 语音语调:如何说地道口语
口语训练:如何进行自由交谈
中学口语——初中课本对话 高中课本对话
口语提高——Special English 特别英语 历史名篇 名人演讲
原汁原味——时事英语 电影对白 英美名曲
全能电脑复读——数字录音室 语音编辑室 全能复读机
强化练习——强化口语练习 英文九九表练习 英文计算思维练习
听力考试——大学四、六级听力考试 TOEFL 听力考试
电子词典——10余万条词汇,包括词义解释,例句说明,同义词,反义词。

北京美达美科技有限公司
电 话:010-62614593 传 真:010-62614593
地 址:北京海淀区万泉河路115号西环写字楼313室
邮 编:100081 联系人:蒋先生

庆祝友立公司成立十周年

七月十五日开始
《我形我速》2.0 特惠价
限量销售三百套,售完为止
凡购买《我形我速》者
买LEXMARK彩喷与激光打印机省99元

99元



世界上最快的过山车

[illegible]

公　园：Six Flags Magic Mountain

名　称：Superman The Escape

（超人：极速逃离）



开放时间：3/15/97

运行时间：28 秒

最高时速：100 英里

高　度：415 英尺

下落角度：90 度

轨道长度：1235 英尺

倒置数：0

重力加速度：4.5G

建造者：Intamin AG

运营能力：1050 名游客/小时

造　价：$20000000.00

特　点：在 7 秒内完成 0 至 100 英里的加速过程。6.5 秒处于失重状态

车　辆：每条轨道一辆车，每辆车可载 15 名乘客

亚军

公　园：Buffalo Bill's Resort & Casino

名　称：Desperado（暴徒）



开放时间：1994

运行时间：2 分 43 秒

最高时速：80 英里

高　度：209 英尺

下落角度：60 度

轨道长度：5843 英尺

倒置数：0

垂直下落：225 英尺

重力加速度：4G

设计者：Ron Toomer

建造者：Arrow Dynamics

并列亚军

公　园：Kennywood Park

名　称：Steel Phantom（钢铁幻影）



开放时间：1991

运行时间：2 分 15 秒

最高时速：80 英里

高　度：160 英尺

轨道长度：3000 英尺

倒置数：4

垂直下落：225 英尺

建造者：Arrow Dynamics

车　辆：2 列车，每列车 7 节车厢，4 名乘客每节车厢

小品级游戏，却也被大肆夸错了。在游戏中几乎囊括了游乐园中经常出现的所有类型的游乐以及服务设施，各种装典公园的主题雕塑、建筑也都是一应俱全。当然，顾名思义，过山车是整个游戏中最具特色，同时也是其它游戏望尘莫及的部分。在《过山车大亨》中一共包括了 14 大类的过山车，从 70 年代曾风行一时的“木结构过山车”到近两年才出现的带有同步线形磁感应发动机的“弹射式反向自由下落式过山车”。针对于每一种类型的过山车，都带有详尽的数据分析，告诉玩家这种过山车各种建造中的注意事项以及每种轨道的具体建筑数据，可谓是一部微型的过山车发展历史。而绝妙的是《过山车大亨》允许玩家设计属于自己的过山车，每一条轨道，每一次俯冲、转弯、倒置都可以由你亲自来设计，而且建造的过程十分的简单直观，你只要点击鼠标选择各种不同方向的按钮来控制轨道的走向就可以了，不过一定要确保你的过山车能顺利地返回站台哟！虽然，现实中的过山车有着十分精细的力学原理，但游戏中你设计过山车时并不需要那么多的知识，你只要注意一些最基本的力学常识就可以制造出一部举世无双的超级过山车了！

我不想和过山车一起飞……

过山车可以称得上是动力学的化身，一部绝妙的过山车是人类创造力与智慧的结晶。众所周知，在过山车的启动阶段，必须使它获得一个巨大的初始动能，这个动能可以通过先爬上高高的轨道再俯冲而下获得（势能），或者在一段很长水平的轨道用发动机加速得到（动能）。在这之后，过山车做出的各种旋转、翻滚、螺旋俯冲都将以初始动能为依托。在此期间，初始动能将因摩擦力以及其它阻力而不断的减少，过山车的运动是完全符合我们学过的机械能守恒定律的。呵呵，当然，在游戏中绝对不用你去考虑的如此周全，你只要注意一些很浅显的道理便可以了。首先，木结构的过山车没有 360 度倒置或螺旋翻滚的构造，它只有坡面和喷射旋转的设计，因此，同样的动能相对于木结构过山车而言，将比复杂的钢结构过山车跑得更远。目前世界上最长的过山车便是木结构的，轨道长达 7400 英尺。其次，高级的钢结构过山车可以支持极其复杂刺激的轨道设计，而且轨道可以造得很高。你一定想设计出一个有许多 360 度翻滚和螺旋俯冲的钢结构过山车吧？但可一定要注意，无论是翻滚还是螺旋俯冲，都需要有足够的速度来维持完成翻滚运动的向心加速度，简单地讲，在想让过山车做一次 360 度翻滚之前，它前面的俯冲轨道高度一定要高于翻滚轨道的直径否则，你的过山车很有可能会爬到一半就滑下来了……此外，别忘了你造的过山车是给人坐的，而且来你的游乐园玩的人都是普普通通的孩子，不是空军的飞行员，做为过山车设计师的你可别太丧心病狂啦！普通人能够承受的重力加速度一般为 4G，不要狂热地认为先让过山车爬上 100 多米的高空再以 65 度的倾斜角俯冲到地面接着翻滚才叫刺激，这叫杀人！你的游客是不会有多少人愿意冒险去尝试的，你会看到那些敢于去尝试的人都会脸色发绿，捂着嘴巴在公园里到处找厕所呕吐的。最后一点，巨大的初始动能（速度）可以令你的过山车完成带有很多次翻滚、俯冲、螺旋的超级轨道，但巨大的动能同样也会使你的过山车义无返顾地冲出轨道，飞向那闪耀着天堂之光的灿烂天空。因此，在设计过山车时要避免出现在极高的速度下进行转弯或在设计“弹射式反向自由下落过山车”时将初始速度定得过高。试想，如果在现实中一辆满载乘客的过山车冲出轨道会是何后果？谁还会来光顾你的公园呢？在《过山车大亨》的虚拟乐园中也是一样的，孩子们乘坐过山车是为了追求刺激和快乐，绝对不想把性命也搭上。听听孩子们在说什么——“这个过山车对于我来说过于刺激了，我不想和过山车一起飞……”

过山车的历史

也许很多朋友和我一样，都是过山车的狂热爱好者，都喜欢乘坐过山车去寻求刺激。但也许很多朋友和我一样，对过山车的认识只是一知半解，仅仅局限于自己乘坐过的那几个小儿科过山车，而对到底过山车该是个什么样子却从未去想过。就我而言，与其说我在电视或杂志中对世界上真正前卫的过山车有了了解，还不如说是《过山车大亨》使我这只"井底之蛙"真正对过山车的过去和发展有了真正全面的认识。在这里，我不想说什么废话，也不想引用过多的专业术语，我希望能有更多和我一样的朋友能够去了解过山车到底是如何演变而来的。那么下面，就请大家随我一起来开始我们的过山车之旅吧！

对许多人来说，游乐园主要是在夏季光顾的娱乐场所。有趣的是，游乐园中最受



欢迎的项目——过山车却是在寒冷的冬季诞生的。这要追溯到十五世纪的俄国，当时，俄国人用木板搭起巨大的冰滑梯，人们顺着一段长长的阶梯爬到顶部，然后欢畅淋漓地滑到底部。这种体验有些类似那种荡来荡去的大秋千，后者甚至在当今的某些公园中还可找到。由于受到人们的喜爱，冰滑梯在一些气候温暖的国家也逐渐流行起来。到了十八世纪，无冰滑梯开始出现。人们在单人雪橇底部装上轮子，这样游人一年四季都可以享受到滑梯的乐趣。鉴于这种娱乐设施的起源为俄国，法国人给它命名为"俄罗斯过山车"。在随后的200年间，"俄罗斯过山车"风靡一时，其建造规模也越来越大。

十九世纪，欧洲出现可连续滑行的过



山车。人们把雪橇固定在轨道上，依靠人力、畜力或绳绳，把滑到底部的雪橇再拉回高处。可惜当时的技术尚不发达，无法满足人们对刺激的追求。而且这种娱乐项目也变得危险起来，发生事故的频率越来越高。到了40年代，甚至有人打算建造环型过山车。可是公众对这些创新兴趣不大，从这时起，过山车的数量开始锐减

美国人对"俄罗斯过山车"并没有什么兴趣。十九世纪早期，宾西法尼亚州的茅茨查克镇出现以惯性运行的煤炭运输工具由于附近修筑了隧道，这段18英里长的环型轨道从此被废弃不用。后来这段铁路的业主把一节客车加在铁轨上，并在1874年投入使用。游客只需花费一美元，就可以乘车绕行1小时30分钟。这种做法非常成功，看来人们愿意花钱取乐。10年后，来自俄亥俄州的发明家兼商人托玛森综合了"俄罗斯过山车"与茅茨查克铁轨的特点，在纽约的康尼乐园安装了自己的"之"字型轨道。它有两条上下并行的轨道，单节小车从轨道一端的车站出发，依靠惯性沿着此起彼伏的轨道滑行，最后滑上轨道另一端



并进入车站。接着工作人员把小车切换到另一条轨道，并返回原来的车站。该娱乐项目获得了巨大的商业成功。它票价低廉，玩一圈仅需5美分，托玛森不到一个星期就收回全部投资。他还为自己的发明申请了好几项专利。在高额利润的诱惑下，很快便有人开始模仿和改进托玛森铁轨。像早期的"俄罗斯过山车"一样，轨道的两端最终被连接起来，成为完整的环型。为把小火车拖回首发车站，还加入了提升装置。其中一项设计甚至使用了长长的轨道车，车轮有几百之多。这大概就是"过山车"这一名词的起源。

随着越来越多的过山车在美国出现，托玛森又修建了一条名为"观光铁路"的轨道。这是一条完整的环型过山车，沿途经过许多特定景点和特效景观，类似迪斯尼乐园的"加勒比海盗"。"观光铁路"是托玛森的又一成功之作，他还把"观光铁路"引入欧洲，重新挖掘了过山车惊险刺激的特点。

但到这时为止，即使最快的过山车时速也仅为几十英里。车轨基本上是木制的凹槽，游客乘坐的小车底部有四个轮子，两侧各有一个轮子。侧轮的作用是在拐弯时与木槽发生碰撞，使小车



不至于滑出轨道。由于这种设计局限性，为安全起见，必须对过山车的时速有所限制。直到约翰·米勒进入业界，过山车的技术水平才有了突飞猛进的发展。约翰·米勒早年受雇于托玛森，曾参与"观光铁路"的建造。他勤奋好学，很快成为一名出色的工程师。到了二十世纪初期，他已经获得100多项有关过山车的技术改进专利，其中包括车厢底部用来防止过山车脱离轨道

世界上最高的过山车

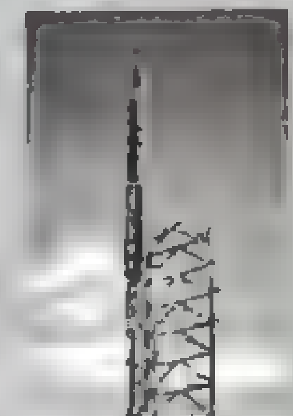
冠军

公　　园：Six Flags Magic Mountain
名　　称：Superman The Escape
（超人：极速逃离）
开放时间：3/15/97
运行时间：28秒
最高时速：100英里
高　　度：415英尺
下落角度：90度
轨道长度：1235英尺
回 旋 数：0
重力加速度：4.5G
建 造 者：Intamin AG
运营能力：1050名游客/小时
造　　价：$20000000.00
特　　点：在7秒内完成0至100英里的加速过程。6.5秒处于失重状态
车　　辆：每条轨道一辆车，每辆车可载15名乘客



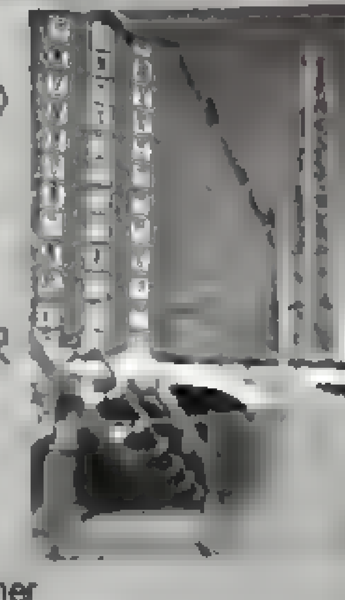
亚军

公　　园：Six Flags Over Texas
名　　称：Mr. Freeze
开放时间：1998
运行时间：33秒
最高时速：70英里
高　　度：218英尺
轨道长度：1300英尺
回 旋 数：1
建 造 者：Premier Rides
特　　点：在3.78秒内完成0至70英里的加速
车　　辆：2列可装载20名游客的列车



季军

公　　园：Buffalo Bill's Resort & Casino
名　　称：Desperado（暴徒）
开放时间：1994
运行时间：2分43秒
最高时速：80英里
高　　度：209英尺
下落角度：60度
轨道长度：5843英尺
回 旋 数：0
垂直下落：225英尺
重力加速度：4G
设 计 者：Ron Toomer
建 造 者：Arrow Dynamics



的装置，以及用来防止过山车被拉至高处时后滑的装置。他还推广了轨道倾斜技术，即在轨道转弯处使一侧轨道倾斜。约翰·米勒恐怕还是历史上最多产的过山车设计师及建造师，其设计建造的过山车项目多达100多个，有些甚至至今还在运营。其中最有名的是位于宾西法尼亚州肯尼伍德公园的"疾驰者"和"杰克兔子"以及位于俄亥俄州硅格湖滨公园的"大过山车"和位于新泽西克莱门顿湖滨公园的"杰克兔子"。此外，米勒还是建造"飞行大转弯"（长长的小火车在半圆形槽中运行的娱乐项目）的第一人。它的现代版本就是位于俄亥俄州雪松岭的"交通灾星"。

同时期的另一个多产的设计公司是费城的特伯肯制造公司。多年以来，包括米勒、约瑟夫·迈克、约翰·艾伦和米勒的门徒赫伯·舒梅克在内的许多设计师都曾效力于该公司。他们所设计并仍在运营的过山车数量之多胜过大萧条以前建造的过山车。这一时期堪称过山车的鼎盛时期。在美国众多的小型公园中，几乎都建有过山车。据统计，在鼎盛时期，全世界的过山车总数超过1500个。派尔、彻奇、哈里·培克、沃尔那、哈里·泰瓦等设计师和建造者皆因自己所建造的惊险刺激性作品而名噪一时，并大发其财。

其中哈里·泰瓦的贡献最大。起初，哈里·泰瓦是一名推销非过山车类小火车的商人。但他也自行设计了少数过山车，最著名的当属1927年建于加拿大水晶海滨的"龙卷风"。泰瓦认为，公众已经开始乐于追求高度刺激、使旁观者看得倒吸凉气的过山车感觉。"龙卷风"就是这种类型，甚至更为过分。它是当时最为惊险刺激的过山车。一圈下来，乘客不是肋骨骨折，就是锁骨



断裂。这种情形司空见惯，于是不得不在出口平台设置护士站。鉴于它的危险性，人们大多只是聚集在水晶海滩驻足观望，而不敢冒险一试。最终，由于客源不足和高额的维修费用，"龙卷风"入不敷出，只好被拆除。事实上，泰瓦所设计建造的其它过山车都遭到同样的命运。但泰瓦并不灰心，他又开始新的尝试，打算用钢材建造过山车的构架。直到当时，人们仍然是利用建造旧式铁路桥的技术来建造过山车。泰瓦认为，用钢材做构架更为经济耐用（车轨仍为木制）。事实证明，尽管车轨最终四分五裂，但钢制构架确实坚固耐用。后来，赫伯·舒梅克使用"龙卷风"的钢制构架建造了"彗星大逃亡"。约翰·米勒在他设计康尼乐园的"霹雳闪电"时也使用了钢材。

泰瓦的理论还未及充分试验，1929年大萧条就开始了。经营娱乐项目的公司大都破产倒闭。随着人们消费水平的骤然降低，众多小公园也无法继续生存，纷纷宣告倒闭。整整刺激了一代人



的过山车也难逃厄运，被拆除了事。大萧条后，第二次世界大战爆发。据说哈里·泰瓦建造的一些过山车被当作废铁卖给日本人，却被日本人做成枪炮对美国人猛而轰之。到了1950年，幸存的过山车制造公司只剩下两家：费城特伯肯制造公司和国家娱乐设计公司（NAD）。NAD的作品不多，仍在运营中的更少，其中一家是位于墨西哥城的Serpent of Fire(烈焰毒蛇)。NAD最值得称道的是他们所设计的过山火车，由不锈钢制成，漂亮精美，前面还带有车灯。其中一部至今仍在科罗拉多州的湖滨公园运行。这一时期开始，成千上万的公园不是开始重新翻新，就是干脆关门了事，而一种崭新形态的公园正在逐渐形成。

沃特·迪斯尼预见到，人们需要的是

清洁、安全、全家皆宜的新式公园。同时，他还希望设计一种新式过山车。于是他找到艾瑞制作公司，其负责人是艾尔·摩根和卡尔·培根。迪斯尼的其中一个设想是人们乘车从高处滑下后，最后的一落溅在水中。艾瑞公司重新设计了过山车的建造方式，利用钢管制做轨道，车轮则由尼龙制成。他们的最初成果是 Matterhorns(陡峭山峰)。它的出现，彻底改写了娱乐业历史。同时，也彻底改变了艾瑞公司的命运。

战后的婴儿潮时代，越来越多的家庭开始有了更多的休闲时间，消费能力也大为提高。于是逐渐出现了主题公园，即围绕一个或多个主题设计建造的多种娱乐设施，如西部城镇、童话世界。其中一家名为“德克萨斯六面旗”的主题公园需要建造更多的娱乐项目。设计者找到一家叫做英特敏的瑞士公司，并要求以一座 300 英尺高的钻油井架做为公园的核心景观。同时，他们还请艾瑞公司为其建造一部过山车，模拟一辆失控的矿车。这部过山车成为艾瑞公司的轰动之作，而且以此为基础，在全世界衍生出很多各具特色的过山车种类。

此时的费城特伯肯制造公司在约翰·艾伦的领导下，在全国各地修建了一些木制过山车。俄亥俄州新建的一家主题公园“国王乐园”的业主找到特伯肯公司，请求他们设计一部过山车。1972 年，约翰·艾伦将 Racer(疾驰者) 交付“国王乐园”运营。它规模巨大，颇具娱乐性，并重新激起人们对木制过山车的喜爱。自此开始，许多新建的主题公园竞相建造规模更大、速度更快、刺激性更强、更吸引人的过山车。

英特敏公司在德国设计师艾顿的协助下，首次推出全部以钢材制成的过山车“美国大革命”，并于 1975 年在加州神奇山落成，恰逢美国 200 年建国大典。它克服了早期环型过山车的缺点，成功地完成整个一圈的运行。现在，人们在乘坐过山车时，可以体验头部朝下飞速转动的刺激感觉了。与此同时，艾瑞公司研制出“螺丝锥过山车”，乘坐者可以体验两次头部朝下飞速转动的感觉。后来俄亥俄的雪松峰在自己的“螺丝锥过山车”上又加上一圈，使乘坐者可以连转三圈。类似这样的竞争仍在加剧

70 年代，过山车的数量剧增。艾瑞公司在戎·脱墨的领导下，继续走在业界前列，建造出多达 7 圈、高达 200 英尺的过山车。他们还建造了第一部悬挂式过山车，车体悬挂在轨道上，可以随意地荡来荡去

1989 年，艾瑞公司为雪松峰公园建造了 XL－200 巨型过山车。它可升至 205 英尺，在高度、速度、落差上均打破当时的记录

它还是首次模仿木制往返过山车的全钢过山车之一。虽然没有圈圈可转，但丝毫不损整个过程的刺激惊险。艾瑞又在 1991 年为肯尼伍德公园建造了“钢铁幻影”，其落差更高达 225 英尺。



其他公司的设计也是花样叠出。日本的 TOGO 公司设计了名叫“超级龙卷风”的过山车，乘客几乎是垂直落下，并经历惊心动魄的翻滚，仿佛被从炮筒中射出。他们还首次设计出站立式过山车——派拉蒙国王乐园的“眼镜蛇王”。荷兰的威克玛公司还设计出历史上最畅销的过山车——“飞去来器”。在不大的空间和极短的时间内，乘客竟然要转上 6 圈，3 圈向前，3 圈向后。艾瑞创始人之子戴纳·摩根的摩根制造公司从诸如 XL－200 巨型过山车的成功中获得启示，设计出“超大过山车”，一种高达 200 英尺的往返式钢制过山车。

曾经效力于英特敏公司的两位设计师沃尔特和克劳德后来组建了自己的公司，并于 1992 年在伊利诺斯州的“美利坚六面旗”主题公园建造了 Batman: the Ride(蝙蝠侠) 过山车。这是世界上第一部反转过山车。乘客坐在类似滑雪缆车的小火车上，



轨道位于头顶上，经历一连串的转圈、翻滚，整个过程非常顺畅平稳，乘客几乎忘记自己是坐在过山车上。沃尔特和克劳德两人为此声名鹊起，每年都忙于建造大型过山车。

1996 年，过山车的设计再次出现重大变革。一家新公司，派米尔制作公司在派拉蒙的国王乐园和维吉尼亚的派拉蒙“国王领地”安装了两部小型环型过山车。它淘汰了升降装置，使用线磁发动机使过山车以惊人的速度飞冲下去。与此同时，英特敏公司为“神奇山六面旗”公园开发出 Superman: the Escape(超人：极速逃离)。这种过山车能在 7 秒内在一条很长的水平跑道上加速至 100 英里/小时，然后爬上一根垂直的轨道，最后再以失重状态下滑返回站台，这部过山车至今还保持着多项世界纪录。数据显示令人瞠目：垂直轨道长达 400 英尺，重力加速度达到 4.5G。它在直段跑道上使用了先进的线形同步发动机。



但是，木制过山车并没有隐退。费城特伯肯制造公司已改称费城特伯肯过山车制造公司，主要为设计师科迪斯生产过山车。在 80 年代，科迪斯是木制过山车的顶尖设计师。他设计的许多过山车都是创记录的，包括坐落于“德克萨斯六面旗”的“德克萨斯巨人”和雪松峰的“奔驰者”。约翰·皮尔斯为菲艾斯特·德克萨斯建造了 Rattler。这时，产量最大的过山车制造公司当属拉瑞克领导的国际过山车制作公司

这家公司擅长生产中型木制过山车，自过山车的黄金时代以来，他们所生产的木制过山车超过其它公司。其产品包括印第安那州“假日世界”的 Raven 和威尔士橡树娱乐园的 Megafobia。

过山车的未来是难以预测的。但有一点可以肯定，不仅以后将会出现高达 300 英尺的过山车。人们可以承受的极限到底是多大？对此，我不敢妄言，除非人们不再乘坐过山车。随着技术的进步，过山车的安全性能显然比早期大为提高，制造公司也具备较强的安全意识。只要游人不会因此而受伤，就会有更多的过山车投入使用。到目前为止，人们对刺激的追求似乎尚未满足。看来，过山车的前景还相当美好，正如同《过山车大亨》中所表现的一样，在你建造的公园中每增加一座新的过山车，都会引起游客的狂热。只要过山车设计得出色，它便会为你迅速带来高额的盈利啦！也许你会说这只是游戏而已，也许你会认为去坐真的过山车才叫刺激。但看着游客们乘坐着你设计的过山车翻滚着、尖叫着，看着排成长龙的人群在你设计的过山车入口前等待着、期盼着，你会感觉如何呢？这种感觉也许不如乘坐过山车那么刺激，但那份成就感、喜悦感是否要比那短暂的刺激回味的更加长久呢？我想是的，这就是《过山车大亨》带给你的感受，一种其它游戏未能做到的感觉。那么，游戏中都有些什么样的过山车呢？什么才是一部出色的过山车呢？Let's Go! 让我们一起看看吧……

世界上最长下落的过山车

冠军

公　　园：Buffalo Bill's Resort & Casino
名　　称：Desperado([illegible])
开放时间：1994
运行时间：2 分 43 秒
最高时速：80 英里
高　　度：209 英尺
下落角度：60 度
轨道长度：5843 英尺
倒 置 数：0
垂直下落：225 英尺
重力加速度：4G
设 计 者：Ron Toomer
建 造 者：Arrow Dynamics



并列冠军

公　　园：Kennywood Park
名　　称：Steel Phantom(钢铁幻影)
开放时间：1991
运行时间：2 分 15 秒
最高时速：80 英里
高　　度：160 英尺
轨道长度：3000 英尺
倒 置 数：4
垂直下落：225 英尺
建 造 者：Arrow Dynamics
车　　辆：2 列车，每列车 7 节车厢，4 名乘客每节车厢



亚军

公　　园：Busch Gardens Williamsburg
名　　称：Apollo's Chariot(阿波罗战车)
开放时间：1994
运行时间：2 分 15 秒
最高时速：73 英里
高　　度：170 英尺
下落角度：65 度
轨道长度：4882 英尺
倒　　置：0
垂直下落：210 英尺
重力加速度：4.1G
建 造 者：B& M
运营能力：1750 游客/小时
下 落 数：9 次(210, 131, 144, 102, 48, 87, 38, 16, 49feet)
车　　辆：3 列车，9 车厢/列，4 乘客/车厢

梦幻过山车

再明白不过的道理，坐过山车是为了追求刺激与心动，但谁也不希望一圈下来会感到恶心或身体不适。在现实生活中是这样，在游戏中同样也是这样。你也许会问，那什么样的过山车才算出色？在《过山车大亨》中，游戏为所有的游乐器设计了一个评分系统，这套系统对于你设计过山车来说是在再合适不过了。当你的杰作完成后，游戏便会给你的作品公正的打出一些分值来，这就是游戏中著名的“三度系统”。所谓“三度”，即“刺激程度”“剧烈程度”和“眩晕程度”。一座绝妙的过山车应该具有较高的刺激程度和剧烈程度，但应尽全力降低其眩晕程度。这样，游客才会对它乐此不疲。如果你自己设计的过山车能具有 7 分左右的刺激程度和剧烈程度，而仅有 4 分左右的眩晕程度，那就可以称得上是一个杰作啦！好啦！还是让我们来看看游戏中 14 种过山车的“工程手册”吧，它会助你成为一名专业的过山车设计师！

1. 木制疯狂老鼠过山车



构造：建在木制支撑上，铺着上附钢板的薄木轨道。列车由嵌在轨道内缘的轮子固定在轨道上。车厢由蘑菇形的销钉固定在轨道上，并在车道中央的钢制导轨上运行，可以使汽车在拐弯处倾斜。
最大轨道倾斜角度：60 度
最大坡面提升角度：60 度
最大距离地面高度：59 英尺
车厢样式：老鼠式车厢，矿车式车厢
其它信息：好的疯狂老鼠过山车有急速的转弯和陡然的下坠，越刺激越好。
大致花费：$1480 以上

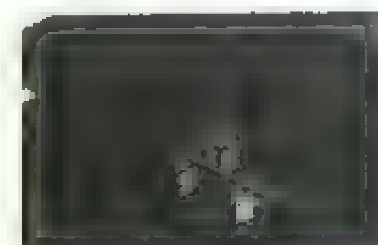
2. 木结构过山车



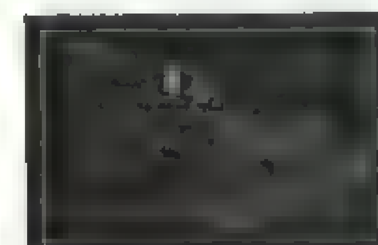
构造：建在木制支撑上，铺着上附钢板的薄木轨道。车道由铺在木板上的钢轨组成，并建在木制基柱上。列车由嵌在轨道内缘的轮子固定在轨道上。
特殊轨道要素：倾斜曲面、车上快照、浪遏飞舟
倾斜曲面：30 度
最大轨道倾斜角度：60 度
最大坡面提升角度：25 度

最大距离地面高度:105 英尺
车厢样式:木结构过山车、木轨过山车(倒开)
其它信息:良好的木轨过山车运行如飞,有足够的滞空时间,一定的侧向加速度,急速的俯冲,故意设计成如同"失控"了一样
大致花费:$2800 以上

3. 钢结构迷你过山车

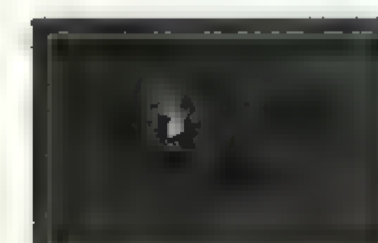


构造:轨道是由十字支撑固定的钢轨组成,其支柱是的方形钢制空心梁。列车由位于轨道上,下和内侧的轮子卡在轨道上。
最大轨道倾斜角度:60 度
最大坡面提升角度:25 度(直轨道和曲面)
最大距离地面高度:65 英尺
车厢样式:甲壳虫式、原木式、火箭车式、旋转汽车式
其它信息:比其他类型的过山车便宜,但是不能很高、转弯不能侧倾。
大致花费:$1320 以上



4. 矿井过山车

构造:轨道由管状钢轨组成,固定在木制支撑结构上。列车由位于轨道上,下和内侧的轮子卡在轨道上。
特殊轨道要素:倾斜曲面、倾斜螺旋、车上快照
倾斜曲面:50 度
最大轨道倾斜角度:60 度
最大坡面提升角度:25 度
最大距离地面高度:68 英尺
车厢样式:矿车式
其它信息:矿山列车运行在高速、平滑、扭曲的轨道上,可以来点隧道以提高刺激性。



5. 钢结构过山车

构造:轨道上有管状钢脊,与圆形钢轨的内部相连。其支撑是巨大的圆柱。列车由卡在轨道上,下和外侧的轮子固定在轨道上
特殊轨道要素:倾斜曲面、垂直旋转,俯冲或上升扭曲螺旋、倾斜螺旋、车上快照
倾斜曲面:50 度
最大轨道倾斜角度:60 度
最大坡面提升角度:25 度
最大距离地面高度:150 英尺
车厢样式:过山车式、过山车式(倒向)
其它信息:由于运行平稳,可以把轨道设计成长距,高速,甚至扭曲的样式
大致花费:$3350 以上

6. 直立钢结构过山车

构造:轨道上有管状钢脊,与圆形钢轨的内部相连。其支撑是巨大的圆柱。列车由卡在轨道上,下和外侧的轮子固定在轨道上。
特殊轨道要素:倾斜曲面、垂直旋转、半环旋转、俯冲或上升扭曲螺旋、倾斜螺旋、车上快照
倾斜曲面:50 度
最大轨道倾斜角度:60 度
最大坡面提升角度:25 度
最大距离地面高度:239 英尺
车厢样式:过山车式
其它信息:座椅高置远离轨道而导致的极度危险的感觉是很刺激的。转弯处不能过急,小心避免侧向加速度的危害。

7. 钢结构螺旋过山车

构造:轨道上有管状钢脊,与管状钢轨的外缘相连。其支撑是巨大的钢制圆柱。列车由卡在轨道上,下和外侧的轮子固定在轨道上。
特殊轨道要素:倾斜曲面、垂直旋转、半环旋转、螺丝旋转、车上快照
倾斜曲面:30 度
最大轨道倾斜角度:60 度
最大坡面提升角度:25 度
最大距离地面高度:131 英尺
车厢样式:直立过山车式
其它信息:能提供较刺激的轨道,但可运用最复杂的轨道设计,并且可以把它建的很高
大致花费:$3900 以上

8. 悬挂过山车

构造:轨道上有管状钢脊,与管状钢轨的外缘相连。其支撑是巨大的钢制圆柱。列车悬挂在轨道的下方,可以绕一个被位于轨道上、下和外侧的轮子固定在其上的支架自由转动。
特殊轨道要素:螺旋
最大轨道倾斜角度:60 度
最大坡面提升角度:25 度
最大距离地面高度:105 英尺
车厢样式:悬挂摇摆过山车、飞机型摇摆过山车
其它信息:好的悬挂式过山车的轨道要求有大量的弯曲和螺旋,这样才能提供足够的侧向加速度使车厢摇摆起来。

9. 倒置型过山车

构造:轨道上有方形钢脊,与管状钢轨的内缘连接。其支撑是巨大的方形钢柱。列车悬挂在轨道的下方,并由位于轨道上、下和外侧的轮子固定。
特殊轨道要素:倾斜曲面、垂直旋转、俯冲或上升扭曲螺旋、同轴扭曲螺旋、半环旋转、螺丝旋转、倾斜螺旋、车上快照
倾斜曲面:50 度
最大轨道倾斜角度:60 度
最大坡面提升角度:25 度
最大距离地面高度:118 尺
车厢样式:可倒置型座椅
其它信息:倒置型过山车比坐椅过山车更刺激,更另人兴奋;这要归功于双脚在下面摇荡,无依无靠的感觉。
大致花费:$4100 以上

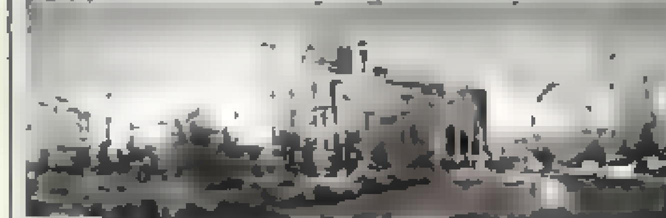
世界上最长的过山车

冠军
公　园:Paramount s Kings Island
名　称:Beast(野兽)
开放时间:4/14/79
运行时间:3 分 40 秒



最高时速:66 47 英里
高　度:135 英尺
下落角度:45 度
轨道长度:7400 英尺
倒置数:0
垂直下落:141 英尺
建造商:Dinn Corp
造　价:$4,000,000.00
特　点:使用了 650000 英尺的木板

亚军
公　园:Buffalo Bill's Resort & Casino
名　称:Desperado(暴徒)



开放时间:1994　运行时间:2 分 43 秒
最高时速:80 英里　高　度:209 英尺
下落角度:60 度　轨道长度:5843 英尺
倒置数:0　垂直下落:225 英尺
重力加速度:4G　设计者:Ron Toomer
建造者:Arrow Dynamics

季军
公　园:World of Fun
名　称:Mamba(曼巴毒蛇)
开放时间:4/18/98
运行时间:3 分
最高时速:75 英里
高　度:205 英尺
轨道长度:5600 英尺
倒置数:0
垂直下落:205 英尺
重力加速度:3 5G
建造者:Morgan Maufacturing
运营能力:1700 乘客/小时
造　价:$10,000,000.00



10. 悬挂单轨过山车

构造:轨道是单根管状铁轨,由管状钢柱支撑。车悬挂在铁轨上,可向两侧自由摆动。
最大轨道倾斜角度:25 度
最大坡面提升角度:25 度
最大距离地面高度:42 尺
车厢样式:单人悬挂座椅,平躺式摇摆过山车
大致花费:$1800 以上

11. 单轨过山车

构造:车道由被支架连接的上下两根管状钢轨组成,支撑在细的管状钢柱上。汽车被位于铁轨上下及两侧的轮子限定在轨道上。
最大轨道倾斜角度:25 度
最大坡面提升角度:25 度
最大距离地面高度:59 尺
车厢样式:木马型座椅、摩托车式座椅
其它信息:椅高置远离轨道而导致的极度危险的感觉是很刺激的。转弯处不能过急,小心避免侧向加速度的危害。
大致花费:$1680 以上

12. 雪橇过山车

构造:轨道是半圆形的管道,由管状钢柱支撑。车在轨道上自由行进,只是受到轨道弯曲程度和倾斜角度的限制。
特殊轨道要素:倾斜曲面、旋转螺旋
倾斜曲面:50 度
最大轨道倾斜角度:25 度
最大坡面提升角度:25 度
最大距离地面高度:78 尺
车厢样式:长雪橇式滑车
其它信息:轨道设计要求精细,因为当速度太高时,过山车会在轨道的顶端脱离轨道。
大致花费:$2700 以上

13. 反向自由下落式过山车

构造:过山车在钢架轨道上行驶,车厢加速驶出车站,使用线形感应电机,沿水平方向行驶,冲上轨道垂直部分,然后反向自由回落到车站
最大轨道倾斜角度 90 度
车厢样式:反向自由下落式过山车
其它信息:这种过山车的终极速度由直轨的长度决定——为了获得最大的速度,在向上的斜坡前设计了特别长的直轨,用来加速。
大致花费:$6750

14. 垂直过山车

构造:轨道有一个方形钢脊架,与圆形钢轨的内侧相连。其支撑是巨大的方形钢柱。列车被位于轨道上,下和外侧的轮子束缚在轨道上。
特殊轨道要素:倾斜曲面、俯冲或上升扭曲螺旋、倾斜螺旋、车上快照、垂直下落
倾斜曲面:50 度
最大轨道倾斜角度:90 度
最大坡面提升角度:60 度
最大距离地面高度:239 尺
车厢样式:垂直过山车
其它信息:运行流畅,伴有为特殊轨道设计的斜坡,也可以修建垂直轨道。
大致花费:$3276

通过笔者的介绍,不知能否使大家对过山车的来龙去脉有所了解。我更希望大家都能和我一样,在《过山车大亨》这部游戏中实现儿时的梦想,体验设计出令自己满意的过山车时那欣喜若狂的感觉。据悉,《过山车大亨》的国内代理公司——北京新天地互动多媒体将在暑期推出"中国首届过山车设计争霸赛"。无疑这将是一展你我创造能力的大好时机,愿大家能借此拙文一跃成为中国的"过山车大亨"!

编辑/游骑兵

觉醒

■文/杨耘天

近一段时期以来，无论是IT业界关于微软，还是电子游戏业界关于DF（《三角洲特种部队》）事件，都闹得沸沸扬扬。现在，微软的事肯定一时不会有个结果；DF的事有了说法："专家审定会认为：从技术上分析，游戏中的标志不能认定为中国空军机徽。通过局部放大图可以看出，五角星中没有"八一"字样；红色五角星两边的两条横杠的位置与我国空军军用飞机标志的位置不完全相同。"在我看来，这两个事件的讨论都是有意义的，可以引发人们积极的思考；而这两个事件同时被社会广泛关注的根本原因，以及讨论中的一些结论却是值得人们深思的。

我认为，关于这两个事件所引发的关注与讨论的背后，实际是两个领域的争端：民族文化的融合与冲突、经济贸易的合作与竞争，可以说这两个领域的争端是中国与西方在思想和经济领域的一场全面冲突。这场冲突集中体现在民族意识觉醒所带来的社会上的普遍反思，一方面是民族文化如何发扬光大，另一方面是民族产业如何生存发展，这二者之间有着微妙的联系，而它们带给我们的思索是：面对新的世纪，中华民族路在何方？因此，我大胆地把两个表面上看起来没什么联系的事件放在一起论述，实现了一次微软式的"捆绑销售"。我想当我们以联系和发展的眼光去看待这两个领域的争端时，对于中国的业界和消费者来说，都是一次积极、有益的思考。

上篇　民族文化的融合与冲突

从这两个事件的社会影响可以看出，来自不同领域的报道，出现在有广泛影响的媒体上并成为热点，很快形成了百家争鸣式的讨论，而国际互联网上的讨论最热烈最多样化。微软的事件从调查用户盗版、起诉亚都直到方兴东、王俊秀《起来——挑战微软"霸权"》的呐喊，本来是产业、知识上的争端，可是由于事件发生的时间、地点和事件双方，而造成方兴东、王俊秀基于民族产业的思考提出的反垄断宣言，被某些人称为"狭隘的民族主义"。DF本身是一个受欢迎的游戏，由于战机标志事件令社会瞩目，于是引发了拥护者们与媒体及不同意见者的争执，然而讨论中也出现了是否"民族主义"的争论。冷静地想一想，这两场争论在表面现象的背后，确实体现出不同民族、不同文化之间的冲突。

首先，我们必须承认人类生活的各个领域之间是互相联系的，文化方面更是如此，没有任何一个领域是纯净、封闭的，彼此总有千丝万缕的联系。也正因如此，人类文明才是如此广博，富于活力。比如本届女足世界杯在中美两地引发的热潮绝不仅仅因为体育，赛场上美国人"USA"与华裔侨民"中国"的喊声此起彼伏，而充溢其中的国家意识与民族自豪感双方都不言自明。其次，不同民族、文化、意识间的差距，使得它们相互吸收、借鉴、排斥与冲突，在融合与斗争的过程中谱写了人类文明的发展史。

在IT领域，国际间的贸易总是处于第一位。但是在信息产业的发展尤其是互联网的发展过程中，不同文化的影响力在今日的优劣势态慢慢显现了出来。英语文化成了网上的主流，而并不是更富于国际主义精神的世界语。理想主义在现实的土壤中难以生存，在世界语这种易学易用、没有民族差异、几百万人曾经或正在学习的国际辅助语的没落中，民族历史文化的延续与发展显示出不可替代的作用。在强调国家意识、民族意识的国度，民族产业能够在技术相对落后、市场无任何优势的情况下创造奇迹。从曾经搭上过经济快车的日本人和韩国人身上，我们目睹他们是怎样支持国货，怎样用国民经济生存空间被压迫的危机感来抵制外来品牌。然而那些个性强烈、缺乏团体意识的国家，就很容易错过发展的良机，如西班牙，虽未历经二战，但至今不过是二流的现代化农业大国。从另一个角度讲，狭隘的民族性也会阻碍产业的发展，如同在日本处于经济顶峰的时候，保守的市场政策并没能让日本领导全球的工业发展。在今天的中国，民族意识的觉醒是经济腾飞的标志。方兴东们给了我们重要的启示，而绝不是什么"民族主义"，也一点不"狭隘"。民族牌是今天国内企业的一手好牌，关键是看这手好牌怎样去打好。

在电子游戏领域，许多游戏中闪烁着激动人心的理想主义光辉，同时也凝聚着不同民族、不同文化独有的民族色彩，如斯堪的那维亚的北欧神话、欧亚大陆史诗般的古代战争、日本的科幻与神话相结合。当然，这中间也存在着纷争，充斥着不和谐的声音。就以这次的DF事件来说，国内的媒体是敏感了一些，不过，这种敏感不是空穴来风，而是有着现实的基础。玩家们要是多关心一些时事的话，会知道近年来美国的媒体不断报道所谓"中国

问题"，什么杀婴、协助贩毒、日俄应对东北有领土要求，什么中国几乎与所有邻国都有领土问题，只要愿意就能够制造数个苏台德事件，屯兵"东土耳其斯坦"（指新疆），窥视泛突厥地区（指中亚），暗地支持恐怖主义等等等等。这样的宣传肯定会在美国人民心中引起普遍的反感，游戏制作者也不例外。所以，DF事件一出，许多国内媒体都没有想到去找有关部门核证就认定为事实而转载，导致一时舆论哗然。虽然事件最后被澄清，拥护者们击掌相庆，但也使游戏界原本存在的民族文化冲突又一次被推到了前台。在历史上，一个民族的英雄在另一个民族的眼中成为仇恨的对象是完全正常的现象，法国人的大英雄拿破仑在俄罗斯人和西班牙人的眼中不就是个侵略者吗？游戏产品作为国际贸易领域的一种商品，在处理这种情况的时候都是在尊重各个国家地区的民族情感的前提下淡化处理。比如说到军事题材，我个人认为城市战争是非常好的题材，从现代军事学角度来看，城市游击战争是现代游击战争中代价最低最有效的手段之一，做成游戏也会最富于战术变化和策略上的多样性。游戏制作者可以去找卡洛斯·玛里赫拉的著作《城市游击战指南》研究一下，用爱尔兰共和军或红色旅作为蓝本，制作出名为《BELFAST ' s Eagle》或《Revolution In Cities》的游戏来，只要制作精良，肯定会比《暴力辛迪加》和《教父》要成功。不过，这样做会导致大多数西方媒体的恶评，这种表现分裂或反政府题材的游戏也会伤害英国人和意大利人的感情，所以我至今没有见到类似产品的出现，这是能够理解的。然而在现实中，部分国外游戏制作者对存有偏见和认为不值得尊重的国家就丝毫不予考虑民族情感的问题。《帝国时代》的问题就在这里，它表现出的社会达尔文主义的历史观与我们的认知不同，这是我们无权干涉的，但是在游戏中大和民族战役全部胜利时，最后有一段评论："非常遗憾当时日本人停止了进攻中国人的行动，如果当时他们继续的话，日本人进入中国大陆的时间可以提前500年……"（此译文引自狸猫subway的帖子）我想任何中国人看了以后都会觉得又愤怒又可笑。另外，今年7月，SSI在中国台湾推出战争游戏《People' s General》的中文版《解放军之怒》。将假想台湾从中国分裂出去作为噱头的游戏，拿到中国台湾地区售卖，这种为了赚钱不顾一切的做法肯定会严重伤害中国人民的感情，这种行为明显违背了商业行为中起码的道德准则，会产生极其恶劣的影响。本来，我无意把游戏中民族文化的冲突作为重点，而是由于最近看了些网上关于DF的争论才要这样写的。实际上像这种争论很多，什么用Voodoo还是用TNT、讨厌或喜欢《Quake》等都很正常。不过因为这次传媒参与宣传和游戏本身受欢迎的关系，争论更显热烈。作为观者，我不赞成把大帽子推来送去的做法，但当我看到有人把"民族主义"、"弱国寡民"的论点搬出，而且近来这种观点在许多领域、在不同情况下都能搬出来，似乎此观点一出就能说明国人多么不开放、思想狭隘偏激、缺乏大同思想，因此我就不能不对此观点的由来进行一下分析。

从历史上看，不同民族文化之间的交流都有其积极而深远的意义，引用人类学家弗朗兹·博亚兹的观点，交流愈多愈有助于双方的发展。不过，这种影响对双方来说并不是平等的。在不同历史时期，一个民族的综合国力强，经济和军事发达、文化开放、融合性强，这个民族的文明就对其他民族的文明有着更大的影响。在今天的世界里，欧美文明模式各方面实力强盛，自然影响力也是最大的，从扎西达娃笔下充满魔幻色彩的西藏人到冰寒地带绚丽极光下的爱斯基摩人，都难以抵挡西方文明倡导的个人成功与创造财富的诱惑。确实，西方的模式有不少值得学习的地方，但是，怎样学习是一个问题。比方说，我们学习人文主义的精神并不是要把西方的人权观和价值观直接搬过来。

许多媒体都一度津津乐道于网络企业的奇迹、盖茨的"比尔圣经"，而真正坐下来仔细分析，国内风险基金的运作、企业走向世界之路的却是少数；YAHOO的神话让许多人知道了一个公司可以出几百个百万富翁，然而欧美专业人士一天工作十几个小时的精神却被忽视。学习和借鉴是要消化吸收的，要是不结合实际生吞活剥，必然消化不良，反而会偏离初衷。方兴东们的可贵之处在于把微软从知识神坛上掀了下来，人们才知道盖茨讲法也是要香火钱的，手伸出来比如来佛的还大。5·8事件的发生，带给我们积极的一面就是民族意识和精神的觉醒，认清真正关心中国的只能是我们自己，盲目照搬西方的结果只能是丧失自我，有目的性、针对性、选择性的学习才是中华新文明的出路。反观今天的一些现象：示威游行、有些过激的行动就是"新义和团"；女足报道多了也是"民族主义"；方兴东们站出来直面微软是"狭隘的民族主义"；DF事件媒体敏感了，也是"狭隘的民族主义"、"民族自卑感作怪"……我不得不惊讶于这么多相似的"民族主义"，持此观点的人并没有客观分析就得出了这样的结论。5·8后的游行，作为受害者的中国人的抗议大都很理智，与意大利反战活动的程度相当，在意大利大多数人都认可，没人说什么"民族主义"，在中国怎么就成了"民族主义"呢？又如，一些网友认为美国电影和游戏可以让总统被绑架、外星人占领、个把政府要员充当坏蛋等等，然后再把部分有关中国的历史细节搬出来，来说明国人的"护短"和"民族主义"。我想这样的结论过于简单，美国电影和

游戏中的种种"灾难"最后不都是由充满"美国精神"的"美国式英雄"解决的吗？在同样的时期（考克斯报告出台后），假设《决战朝鲜》能以一流的水准出现在美国本土，美国的大部分媒体肯定会以"中国式的宣传"、"中华民族主义"等辞令来敏感一回；如果不知好歹想在美国成立制作组，制作如《保卫贝尔格莱德》等对美国不敬的游戏，那就要小心FBI去查你的"中国背景"；同样，《地雷战》做得再好也不可能在日本有市场。在特定的历史时期，这样的敏感在哪里都会存在，同样的事件在欧美同样会发生，而不是只在中国。实际上，各个民族的文化都是相互吸取、共同发展的，但当政治、经济、军事、历史和民族问题等领域发生严重冲突时，民族情绪自然会上升，不同国家的大多数人都会从本民族、自己国家的角度去考虑。作为中国人，我们看问题当然不会背离本民族的历史文化观，这是世界上每个有民族自豪感的人都会坚持的。我们学习西方是为了发展中国，如果我们不从中国的实际出发，放弃民族的观点，全盘接受，那就失去了学习的意义。再说，媒体的反应不过只是民族意识加强的表现，新闻炒作也是各国新闻界常见手法，想当初众媒体为微软造"神"时，热情同样高涨。

值得注意的是，这种现象在生活中有很多相似的表现：比如几年前某中国微软员工口口声声"你们中国人"的语调；近来武汉麦当劳某中国小姐因为顾客要多加点儿调料而脱口"你们中国人……"的说法；又如外企的白领小姐们经常说"中国男人……"的模式，这些在日常生活中时常能够听到。可以看出，这种说法不是针对某个人的某种行为，而是类型化了，定义为中国人在这方面如何如何不上档次；抱这种观点的人真的对老外这样说，人家反会认为你缺乏民族尊严。实际上，这是中华民族文化与欧美为代表的西方文化之间的冲突。在5·8事件前，向西方学习的思潮是积极的；5·8之后，民族意识的觉醒也是一件好事。怎样融合西方文化，如何借鉴、吸收其中对中国有积极意义的部分，使中华文明重新成为强势文明，这是在今天中华古文化解构、重组为新文化之际，我们青年一代身上不可推卸的责任。我们不可能像欧美人那样对中华民族文化历史亵渎，而是要形成富于民族性的开放的世界观。在今天，我们发挥扬弃精神，广泛学习，相互融合，达到塑造中华新文明的目的，是为了中国的统一、强大，维系中华民族的生生不息。如同露丝·本尼迪克特在《文化模式》中告诉我们的那样：一个民族的精神特质的消亡就意味着这个民族事实上的终结。我之所以举了这么多的例子，提倡民族意识和客观的文化历史观，就是要说明许多事情在哪里发生都有它的合理性，要客观分析。中国还不够先进，可并不因此中国的、民族的东西在任何方面都是落后的、狭隘的。在IT业界和游戏业界也是这样，不能因为购买了某个国产劣质品就抱定"国产的如何如何……"，甚至产生某种"触景生情"的"生理反应"。我们要在支持民族产业的同时，做一个成熟理智的消费者。

在游戏的选材和接受方面，民族文化的差异与借鉴吸收也是耐人寻味的。国际市场上，具有不同民族、不同文化色彩的游戏都有机会大放异彩，那些具有地域文化特色的古典神话与民族史诗更容易跨越文化的束缚而被全世界的玩家广泛接受。例如：《魔法门英雄无敌》系列、《魔法门》系列在国内就很有玩家缘。当然，差异性造成的不被接受也是存在的，例如《神话》、《安魂曲：复仇天使》、《异教徒》等不被看好，有这样那样的原因。这些欧美神话游戏在日本却没有什么市场，即使移植到游戏机上也是如此，这倒是值得关注的现象。究其根本是由于日本本土有着良好健全的游戏产业，而更重要的是日本的文化教育体系非常注重民族文化的纯洁性。在日本，无论是尚存的还是已灭绝的少数民族的民族文化，都几乎没有存留下些微影响。日本虽然也会广泛吸取别的民族成功的经验，可在民族文化上却抱着已经成型的日本文化不愿改变。所以在战争中日本人表现出很强的民族压迫性及侵略性，始终无法与其他种族融合，而那些日本民族"纯洁性"很强烈的文化产品在其他亚洲国家人民的眼中总是那么别扭，容易遭到排斥。而中华文化特有的亲和力与融合性，容易与异民族的文化相互融合，使得中华民族成为一个和睦团结的多民族大家庭，而中国的三国、水浒题材的文化产品和游戏（包括日本制作的）在整个亚洲都很受欢迎。同样，欧美和日本具有民族气息和神话色彩、制作精良的游戏在中国都是受欢迎的。这样的事实也支持了我在上文的观点，即中国现在并不存在搞民族主义和民族歧视的文化土壤，有的只是觉醒的民族意识和民族尊严。这对于国内游戏制作人来说，怎样制作好民族题材的游戏也是很有提示意义的。首先，中华民族有许多可以作为游戏题材的神话传说和民间故事，不要都把游戏做到武侠那条胡同里去。其次，除了中国特色的作品外，科幻、科幻与神话结合、战争题材也是在国际上容易被接受的类型。在游戏制作中，如果想使更多的人接受作品，也要注意尊重不同国家地区的民族情感，尤其是在民族英雄和民族战争等题材上。再在操作手法和游戏感觉上做到与国际流行方式接轨，应该有足够信心尝试涉足欧美的国际大市场。

民族文化是世界文明史的瑰宝，如何正视这个事实并将之发扬光大，是民族的事情，是国家的事情，是世界的事情，也是我们每个人的事情。

（未完待续）

"你是疯而我是傻"

——看《还珠格格》聊游戏

文/阿瓜

影视评论……人身攻击……哦，都不是，只是想在《家》中的沙龙胡乱侃几句。

《还珠格格》想必大家都看过，没看过也会听说过。最近，北京播出了电视剧《还珠格格续集》。据说事前有个调查，很多人对这部戏翘首以待；预期收视率高得可怕。事实上在播出后，北京的确随处可闻"你是风儿我是沙"的歌声。这本是这部戏的片尾曲，讲爱情的；听多了以后，我突然想，这不是分明在唱"你是疯而我是傻"吗？于是我开始喜欢这首歌，还不时唱上两句。

各位说了，你这家伙不仅善于捕风捉影，而且还有自虐倾向，错。

《还珠格格》和续集播放后，媒体的评论什么调调都有。夸的说轻松健康，有青春气息；骂的说胡编滥造，散布读书无用论。我是真不想夸这戏，但我觉得批评家们太没道理。有句戏剧格言道："演员是疯子，观众是傻子"，约等于"你是疯而我是傻"。这提示了我们，要看这种电视剧，必须进入一种傻子的状态才行。当然，不是说爱看《还珠格格》的同志们智商有问题，恰恰相反，我觉得他们是真正懂得什么叫作娱乐的观众。肥皂剧本来就是让大家累了一天以后不再动脑子，傻呵呵地哭笑一番，过后跟用肥皂洗了脑子似的啥也不留，这不挺好。假如看过之后还有几个关于理想爱情什么的肥皂泡五光十色地飘一会儿，那已经体现了娱乐的附加价值，该说善哉善哉了。非要在这里考证历史、追究情节、分析逻辑、讨论表演，很多是没有必要的。

国内自有肥皂剧以来就有批评，很多人不看也批评，也有人自己爱看也批评。如果说这类影视作品"媚俗"，那这类批评家就有"媚雅"之嫌。娱乐本来就是大众文化、俗文化，而且和各种艺术水乳交融。这点上我国香港的影视产业就发展得非常好。

比如星仔的"无厘头"，就是一种游戏风格。演员就让观众知道他们在"做戏"，话语的游离错位和重构、意识流、黑色幽默与间离效果等等被不伦不类而又不失匠心地拼接到一块，产生了强烈的一次性效果。它令人发笑，在很多时候——不是所有时候——这已经足够了。这些娱乐产品不少是粗货，但也不乏精品，可与所谓"主流艺术"比照一番。再举星仔的《大话西游》为例，这两部片子有很浓的浪漫色彩，也有很深的内涵。人本来向往那种只有一次的爱，倾尽心力，无怨无悔；而由于异性"样本"的多元性，也向往那种"万紫千红才是春"的爱情。无论伦理道德法律约束，还是白驹过隙般的片断人生，多少人无法实现这两种理想中的任何一种；于是这包容轮回转世和时空穿梭两大人类梦想的作品就很受欢迎。本来嘛，人生只有一次，时光不能倒转，人生注定有太多的缺憾，而这样的娱乐产品偏偏可以让大家圆一个梦过一把瘾。可在这时候如果还保持"你疯我不傻"的状态，那就清醒着吧，"我知道你根本没那么坚强"……

拿周星驰的片子举例，不是因为我是星迷；恰恰相反，我曾经讨厌他，看上几分钟就认为恶俗不堪。后来，认真看过几部戏，受了感染，大悲大喜差点涕泗乱流，才知"你是疯而我是傻"的状态也算是种境界，平民的境界。

各位又说了，你不是要聊游戏吗？我可是一直在聊游戏呀！你没觉出来么？

据说琼瑶阿姨创作剧本时，敲键盘的手指都磨破了，真是好辛苦，真是好快的进度。进度快不是文思泉涌，是制片商在催命，所以剧中有许多实在不耐推敲的剧情和对白，简直就是BUG，让人不由得跳出"傻子状态"大叫：有没有搞错？！很多观众本来喜欢看，却实在看不下去，就是感受到了一种戏弄、愚弄和捉弄……从观看、参与角度讲，观众、读者或玩家不妨"你是疯而我是傻"；从创作、制造角度讲，想把观众、读者或玩家当傻子，门都没有，谁真傻呀？

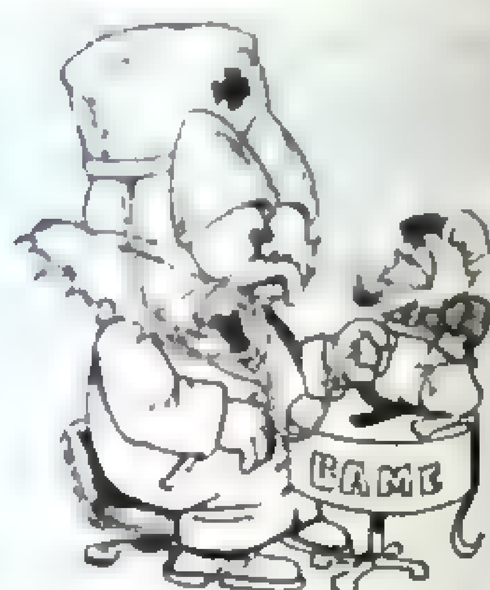
编辑人语

最近沙龙里的话题很重要、很有意义，不过也很严肃、很辛苦，所以这回选了一篇轻快点的文章。阿瓜通篇好象没怎么提游戏，实际上对游戏的娱乐本质、有关游戏的社会舆论和游戏制作几个方面都阐述了自己的观点，有些"功夫在玩外"的意思。欢迎大家"活跃"来稿。

编辑/AWEI

向所有热心助人的玩友致敬！

难症会诊



编释/AWEI

取药处

1.《魔法门Ⅵ天堂之令》

问：在自由天堂的神使处得知要收集4块记忆水晶。现找到3块，还有1块在阿拉莫斯城堡找遍也未发现。城堡中有一处远距离传送点不知有何用处，站在上面毫无反应，请各位大侠帮小弟渡此难关。

答：你没有找到的应该是贝塔记忆水晶。如果你真的找遍阿拉莫斯城堡，那么记得一个狭窄的横梁吗？从上面走过并输入密码（从地下城的5棵树上分别得到，如果不愿再跑一趟，那么，密码是“JBARD”）。装有贝塔记忆水晶的屋子的大概位置：由地下城南部的屋子向西南走，然后沿着狭长的通道向西走到头再一直北行。至于你提到的传送点，是否为地下城东北角那个？那是前往银湾镇的传送点。

（北京　郭嘉）

问：从水井镇(26)到新索匹格镇(40)共15个地方，正好与方尖塔数量吻合，顺序也一一对应，但冰天雪地(32)的方尖塔找不到，请指点。

答：在冰冻高原(冰天雪地)有两座城堡，一是斯通城堡，一是斯壮姆嘉德城堡。斯壮姆嘉德城堡坐东朝西，城堡后面是一座大山，方尖塔就在城堡后的山脚下。

（北京　尚尉）

2.《上帝也疯狂3》

问：请问第5关如何过？为何我输入第1期上的秘技没有效果？

答：秘技只对应英文版，中文版没有秘技，安装补丁文件才行。

第5关的任务是在15分钟内膜拜死亡天使神像。首先让祭司膜拜岛屿上的石像获得3个皈依术，接着到岛的另一头进入守卫塔并对只有图腾柱的小岛上的野人施展皈依术。野人加入后让他们膜拜图腾柱得到上古祖先送给的小船，之后运人回祭司所在的岛，凑足6人去膜拜岛上的图腾柱，引发大地之桥术。在有营地的岛上会合，让祭司膜拜石像头获得2个大地之桥术，与此同时训练勇士们。训练完成后派1名传教士和3名武士（这4人可以有多种组合）随祭司上船，到敌人后方登陆，用大地之桥术降低地势，4人对付守卫，祭司直奔死亡天使像，路遇敌人可用蜂蜂术驱逐，膜拜后死亡天使复活将敌人营地摧毁。

（安徽芜湖　AIRWOLF）

3.《心跳回忆》

问：如何让朝日奈夕子登场？为何在第三年夏秋时会出现越来越多的流言（我的各项数值都很高，本来的评价均在友好之上）？流言一出，所有人的评价都会降低，最后变为一色“讨厌”，这如何是好？

答：《心跳回忆》使用手册（就是说明书）上写朝日奈夕子的登场条件是“人缘”90以上，可在我所玩的N遍（每次追不同的女生）中，朝日奈夕子每次都会早早地登场（第一学年登场），也不一定要“人缘”到90才登场，我觉得只要“人缘”比其它数值高一些就可以使她登场了。

游戏并没有特意安排在某段时间内出现更多的流言，您遇到这种情况可能是因为很长时间没有约某几个女孩约会，女孩们早已怨声载道，只是在第三年夏秋时集中爆发了。（您终于体会到我前两期所说的“炸弹满天飞”是什么意思了吧？嘿嘿……）

补救措施到不是没有，可如您所说“已经进行到第三年夏秋”，主角马上就要毕业了，这时再干什么都已经来不及了，不过这样下去馆林见晴还是有可能进行告白的……建议您“擦干眼角的泪水，从头来过”，下次再玩时记住尽量轮流和所有登场的女生约会，然后……（啊，栏目地方有限，我就不多说了，具体请参考我在6月和7月刊上关于《心跳回忆》的解答）。

问：请问诗织数羊是怎么回事？

答：到了休息日的晚上，也就是该制定“下周要干什么”时，

用鼠标点击对面诗织的窗户，会出现诗织“数羊”帮助主角入眠的情节，是不会影响游戏的进行的，不过确实很有意思

（北京　zip软件工作室/牧童）

4.《风色幻想》

问：第四章“风云桑德拉”的“藤兽”一关，藤妖怎么也打不死，反而每次血一完生命值成倍增加；关键人物欧琳又不听指挥，不在中心缇雅所在位置走，请问如何过关？

答：这关下面两个藤兽是打不死的，不用白费力气。欧琳不听话的问题我第一次玩时也遇到过，不仅是她，除首先登场的4位之外，其他人都不乖。这可能是只臭虫，删除游戏重新安装可以解决。

（北京　吴子萌）

你玩的估计是没有CD音轨的翻版游戏，必须有《风色幻想》的CD音源光盘才能解决此问题，否则以后游戏中加入的人物全都不受你的指挥，成为NPC。

（广东广州　马氏阿藏）

5.《生化危机Ⅱ》

问：我是按克莱尔A，利昂B玩的。当克莱尔在最后拿到MO光盘后，本该进行大决战，但最后一个门却打不开，显示G病毒还未完成，我已拿到装病毒的小瓶子，请问病毒在哪装？该问题攻略上都没有。

答：小瓶子是用来装疫苗(Vaccine)而不是病毒的。在拿MO光盘的实验室（B4的East Area）打开电源，会发现有台VAM电脑生成器，把瓶子安上，到手术台旁开启墙壁上的开关，再取出瓶子，已生成Base Vaccine。随后，回B5取过红色磁卡的实验室，在尽头的左上角找到疫苗合成器，将疫苗基装人(使用)，配置出疫苗后，准备决战吧！

（河南平顶山　王泳）

问：用B盘玩，在雪莉掉进下水道后，我将控制雪莉，沿地图走进一个门后屋中有一些柜子和一个僵尸。我找遍了所有的柜子，什么也没有，旁边的梯子也上不去，请问如何继续下去？

答：雪莉进门后，一直跑到储物间里间，不要理会丧尸。在墙角有一个很小的通风口，爬进通风管道即可继续（小心……）。

（河南信阳　王晓栋，刘雨）

6.《太阁立志传Ⅲ》

问：织田信长让我去召三人众，太一、安藤守就召来了，但氏家卜全就是不来。织田信长已给我三次机会，但还是不行，救我！谢谢。

答：召安藤守就时他会告诉藤吉郎，氏家卜全个性刚直，不会被轻易说服。要用流言离间其君臣关系。可派蜂须贺小六去，流言之后，藤吉郎即可轻松完成任务。

（湖北黄石　香山）

7.《大唐诗录》

问：请问如何才能敲响寒山寺的大钟，进入黄鹤楼拿到砚台。谢谢！

答：在寒山寺按地面上的“清晨人古寺，但闻钟磬声”的顺序走，把老鼠赶上柱子拉动钟绳，敲响大钟。

在黄鹤楼中4个圆盘分别对应“昔人已乘黄鹤去”、“此地空余黄鹤楼”、“白云千载空悠悠”和“芳草萋萋鹦鹉洲”4句诗，当念到其中一句并且此句圆盘闪亮时，就可把相应的圆盘移动到旁边任意一个空格，念其它4句时可以移动小人取到砚台；但回来时要小心因超过步数被扔进黑洞。

（北京　赵洋）

8.《太阁立志传Ⅱ》

问：请问各位大师如何找到“黑田官兵卫”？

答：黑田官兵卫在仓敷城可以找到。可点取下方控制栏第一个按钮直接选取仓敷城，进城后往左走，在左下方有一间房子，黑田官兵卫就在里面。如果这时房中无人就隔几天再来，因为即使是贤士也不可能整天待再家里，有时也得出去溜达溜达。

（重庆　蒋正欣）

9.《圣剑传说3》(SFC)

问：得到第四个精灵（耳朵较长）后，打完被他催眠的城堡后，去坐船，船变成了满是僵尸的船，请问怎么下船？

答：在船中的书架上顺序调查“血之书、死之书、咒之书、死之书”就可以开启一个密室。桌上有本日记，打开日记的人就无法动弹，剩下的2人就上甲板去吧。干什么去？K BOSS呀！

（圣剑骑士　<sqs@ 163. net>）

10.《口袋妖怪》(GB)

问：请问如何捕获迷你龙？

答：在狩猎区的水塘中可发现迷你龙。先将其HP减少，再选エサ选项喂迷你龙一次，最后抛出狩猎球（サファリボール）即可。

11.《赛尔达传说之梦见岛》(GB)

问：在睡觉的屋子里拿到了笛子之后，回到女主角身边交

谈后会变成一号笛，之后应该干点什么呢？

答：主角应去第4关的宫殿。进门后爬梯子至顶端，用南瓜跟站在墙角的人换得鲜花。然后从缺口处跳下，进入宫殿。宫殿中可得潜水衣，依靠它在一个水池中找到钥匙，之后可找到第4件乐器。第4关告破。

（北京　曹立冬）

候诊室

1.《星战前传之魅影威胁》

○好容易打到了最后一关——The Final Battle，可就在the queen找到了出门的红钥匙，场景换到了Obiwan时，我怎么也跳不过那圆圈——升降台台上有一个机器人——就一个（之前已跳过一个圆圈了，还进了一扇门，门内可看见四条平行的过道，我就站在中间两条的其中一条上，跳到另一条上，再从那条的门出去，就是我现在所站的位置）。

还有，光盘上的movie中的BIK文件能否直接看，我就想看一下结局跟电影有何不同。望各位大侠抽空帮帮小弟，感激不尽。

（aihcdh@public.lyptt.fj.cn）

○第五关救Amidala女王一章中，来到一巨炮坦克前，已把可做的事情做了，为何前往一空地便弹出进度选择框并说“女王被杀”，不知如何继续，请指教。

（Storm　<zhjim@21cn.com>）

2.《魔法门英雄无敌Ⅲ》

○多人游戏如何与他人结盟，请赐教。

（北京　郭嘉）

3.《神偷》

○第2关从一斜坡爬上一有闪烁矿灯的通道口便遇两种情况，一，直接往里爬，出来一个苍蝇围绕的僵尸；二，在坡顶暗处等待，出来3个僵尸轮班溜达。总之是既打不死又躲不开，请指点。

（北京　陈京蕃）

4.《风色幻想》

○第一次与魔法女王对决时，怎样得到她身旁宝箱中宝物（我一下就被击倒了）？

（天津　杜泳）

5.《幻想水浒传》

○请问怎样打败在托蓝古城的“僵尸龙”？

（li_xin@263.net）

○和主角父亲决战后，找枪时要坐船，可是他老说要找一个会开船的人才行，却又不让我编队伍。怎么办？

（sqs@163.net）

6.《幻世录》

○请问深渊之挣找到的未知生物“咕噜”能不能转化？如能请各位大侠指点迷津。

（福建仙游　刘）

7.《战国美少女2－春风之章》

○在23话39段时来到了木户村，那个船夫叫我帮他找假发。我在村里找到了六个假发，但没有一个是他的。我找了很久可仍未觅之，气得我对着机子大吼大骂。我是不是遗漏了什么？请各位大侠助小弟一臂之力，万分感谢！

（zhanghw@swufe.edu.cn）

○第7话刚进冈丰城市街时，天心要求主角收集情报，像是街坊民众的传言。可那些人都不说话，请问该如何收集？

（上海　姚岚）

8.《恐龙危机》(PS)

○在大厅1楼有个门要操作DDK光盘才能打开，我已拿到3张盘，请问在哪儿操作？2楼所长室的电子门密码是什么？最后一个房间的起重机如何打开？1F制御室开门用的ID卡在哪里？

（湖南长沙　唐颖）

9.《恶魔城月下夜想曲》(PS)

○不知怎的TIME显示为99：59：59，并且大钟停了，左面人像后的通道无法进去，也就无法变成毒雾，也就无法变成蝙蝠，也就……谁来救救我！

（天津　刘建颖）

10.《浪漫传说3》(SFC)

○在ヒトナーリプロフ进入梦境后无法出来，据说是缺少一关键物品，难道必须从头再来吗？如何习得、使用阵形技？

（江苏苏州　戈彦）

11.《幻想传说》(SFC)

○主角在游戏刚开始时不出村到宿屋中，那位老太太的问题是什么？未来篇中海上某个小岛有个锻造屋，有贵重装备出售，其中一个道具是超任手柄，需5百万元，有什么用吗？

（重庆　李鲜）

捷径加油站



zhangchung@163.net：上周把老MMX升级到PⅡ300，显卡为创新TNT，128MB的SDRAM，GATEWAY2000彩显，本想好好爽一下，但事与愿违，很多原本Voodoo上运行很好的游戏，在TNT上却……《虚幻》如同2D显卡，《极品飞车3》运行到[RACE]后死机，在网上找到的《极品飞车3》两个补丁也没用，《虚幻》的补丁没找到。Help me. I love this game.

Roc：不知道你指的“原本”的游戏是哪些，就说说你提到的《虚幻》和《极品飞车3》吧。对于《虚幻》可以去www.unreal.com下载最新的2.25版补丁，进入游戏选择[D3D加速]，TNT就可以正常运行了，而且效果非常好；对于《极品飞车3》，不是TNT的原因，而是因为你的“鸡”感染了CIH病毒，用杀毒软件处理掉，然后重新安装就可以了。祝你好运！

幸福兼焦急的阿土：加油站的兄弟，在下有礼！现有一事求教，俺单位要配一台机器，主要用于《AutoCad》、《Photoshop》和《3DS》等图形处理，还要有MPEG视频编辑等多媒体制作内容，银子不是问题。PⅢ450、128MB内存，头儿还嫌低呢，就是那块显卡没法儿定，原来想买TNT2/32MB，可听说MGA的G400也不错（好象MGA的视频子卡也挺专业），还有小道消息说最新的Voodoo3已经附带了MPEG编辑功能。想来想去2D/3D都要硬（游戏的要求也得考虑！嘿嘿，业余时间，保证不影响工作），真是有点挑花了眼。还望各位高参不吝赐教！多谢各位！（又：拜托别登出俺的地址，今天在单位上网，给头儿看见这篇文章，这月奖金估计缩水，头儿有时也偷偷看《家游》的攻略！）

Roc：类似《Photoshop》这样的图形处理软件，V3、TNT2和G400的2D能力都足以应付，如果提到专业OpenGL设计，V3被排除，它没有OpenGL能力。TNT2和G400都不错。若需要视频编辑功能，目前Marvel G200比较理想，但G200本身游戏功能不如上述3款。如果真像你说的，不在乎资金，那可以等等即将上市的Marvel G400或ATi All In One 128，都有不错的视频能力。如果对OpenGL要求很严，那3DLabs的VX1更Cool，也是3000多元，但没什么游戏能力。

读者：我是贵刊忠实读者（从97年开始买），今年14岁，我的机器近日升了一次级，显卡为ASUS V3400 TNT，开机显示：ASUS V3400 TNT，16MB SGRAM，在[控制面板]/[显示选项]/[设置]/[高级]/[相关信息]显示的也是16MB。然而，我用PowerStrip的[图形系统讯息]看的却是8MB，请问这正常吗？请快回复，急死我了。Wait For Your Letter!

Roc：用PowerStrip看显存的正确方法是进入[关于PowerStrip]，看[记忆体容量]一项。正常情况下，你的卡应该是显示16MB。

alps@kali.com.cn：看了第5期的《“硬件宝盒”之大话超频》后非常兴奋。因为我正有一台PⅡ233的机器。目前使用75MHz×3.5超频到266。文中说可上291，立即在BIOS设置中83MHz×3.5。开机显示291，Win98启动，看上去一切正常。然而一移动鼠标立即死机，多次尝试，结果依旧。按文中所述，应该是CPU温度过高，或其他外设问题。配置如下（上海交大盈河品牌机，98年6月购买）CPU：PⅡ233/主板DFI P2XLX/e/AGP显卡DFI Trident 3D Image 9750（4M SGRAM）/内存：64MB SDRAM/硬盘：昆腾火球ST4.3GB/CPU上有原装风扇。1、是否要加装散热片和导热硅胶，或换装CPU双风扇？还是干脆换BX主板，跳100MHz×3，这里PⅡ233锁频在3.5能否在BIOS中设置为3？2、440LX主板不支持三分频，是否可能显卡工作频率太高导致超频失败？3、本机因是品牌机，猜想是为降低成本，故主板温度功能没有，无法得知CPU真实温度、风扇转速等参数，是否可购买一个温度探头？据主板说明书上叙述，温度功能为选装模块。主板上有CPU Fan Connector、Chassis Fan Connector和AGP Fan Connector跳线接口。希望能得到兄台回答，本人万分感激。Thank you any time!

Roc：虽然目前天气较热，但根据经验不是过热造成，问题在于其他外设。PⅡ233MHz通常只锁上频，不锁下频，所以一般有3倍频可用。品牌机因为要考虑成本因素，所以外设不一定很过硬，比如9750之类的显卡是很难在较高外频下工作。如果换BX主板是很好的选择，现在可以超频，以后还可以升级PentiumⅢ（100外频，SLOT1兼容），到时把AGP频率设为2/3一般即可正常工作。如果喜欢温度探头可以买一个，不过原装风扇已经够用了，PⅡ233超300应该不会有问题。

hpshq@public.ty.sx.cn：我是一个网龄只有1.5年的“笨小孩”，虽说对Net不很熟悉，但爬行还算顺畅。自从看到漂亮新奇的网页后煞是喜欢，也想自己做一个试一试，但有些问题不解，请指教：1、我现在只有Internet帐户，建网页是否还需要别的什么，如再申请等。2、创建网页的工具有什么，您用的是什么。我只有《Office 97》，听说也可以做，是真的么？3、是否可以免费建网页（因为我……），如果可以，怎样获得？4、如何让别人（更多的人）看到我的网页？此致　敬礼！急于看到回信的人。

Roc：首先，建网页需要有自己的网页空间和权限，可以到提供这种服务的ISP去免费申请，如果有足够的MONEY，也可以找某家ISP去租一定的空间。其次，建网页工具很多，网上各软件下载主页都可以DOWN到，还有教程。可根据自己的喜好而定。最后，如果想让更多的人看你的网页，最好的方法是去Yahoo、搜狐等处作“自我宣传”，也可以和很多访问量高的主页做链接，再有就是去各大BBS讨论组不断“推销”自己的主页。

环绕立体声系统初探

■文/老俞头

音响的发展非常迅速，从单声道、立体声、4点环绕、5.1系统、7.1系统，到乃至Dolby AC－3……98年创新公司又宣布推出一个“革命性”的产品—Sound Blaster Live!，通过E－mu公司专业级的合成器和数字I/O技术，Sound Blaster Live!提供了超越影院的数字音频效果。E－mu公司一向以为好莱坞工作室、著名影片和音乐制作，包括好莱坞大片制作提供音频采样和合成技术而著称，为计算机的音响发展起了积极的推动作用。

环绕立体声发展过程

你曾经被人们描述环绕立体声系统的术语所困扰吗？例如5.1，7.1等？如果有，请阅读以下章节：

◆ 单声道

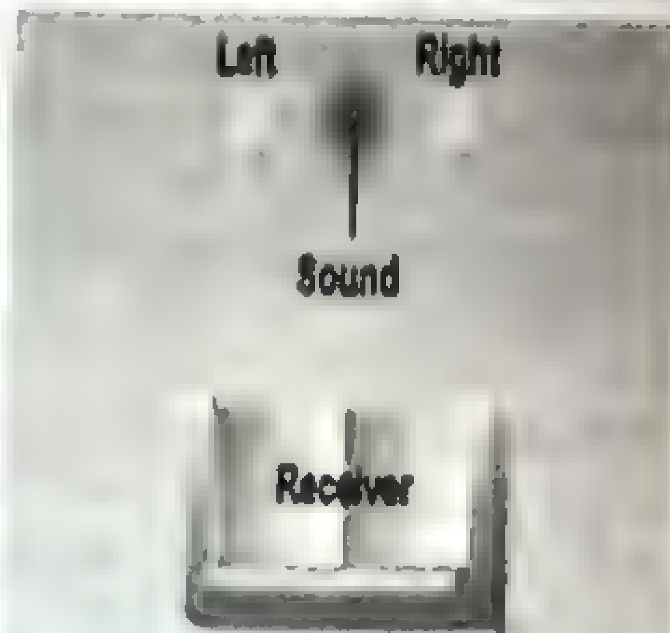
这是最原始的声音复制形式。也就是你曾听到过的音响设备如留声机、早期收音机和早期版本的Sound Blaster卡。声音是通过单一音箱发出，因此当媒体回放时，不象立体声或其它多个音箱形式那样，它缺乏“音乐的想象力”（也就是说，在录制时你可以听到不同演奏者的位置）。当一种单声源通过立体声回放时，声音象是从两个音箱之间发出的。在立体声发明之前，单声道在当时被认为是最好的。（图－01：典型的单声道系统，带有一个麦克风；图－02：在立体声系统上回放单声道，声音将会在两个音箱中发出）



（图－01）

◆ 立体声

立体声是对单声道的一大改进。立体声一般都有两个扬声器。一个在左，另一个在右。录音棚中能把配音“分配”在左右两个音箱中是一个很大的进步。例如，在录制一个乐队时可以把击鼓声分配在从两个音箱中发出，双重音发自于右音箱，钢琴声发自于左音箱，歌手的声音同样也发自两个音箱。这使听众能感觉到演奏者的位置，效果比单声道好得多。在高保真立体声音响系统和良好的录制条件下，甚至连演奏者距离的远近也能体现出来例如在一个样板乐队下，听众可以听出鼓手站在歌手很远的位置。大家常用的声卡中，Sound Blaster Pro及以上版本均能够回放立体声效果。（图－03：典型的立体声设置。光晕区域显示出录音棚及演奏者声音映象）



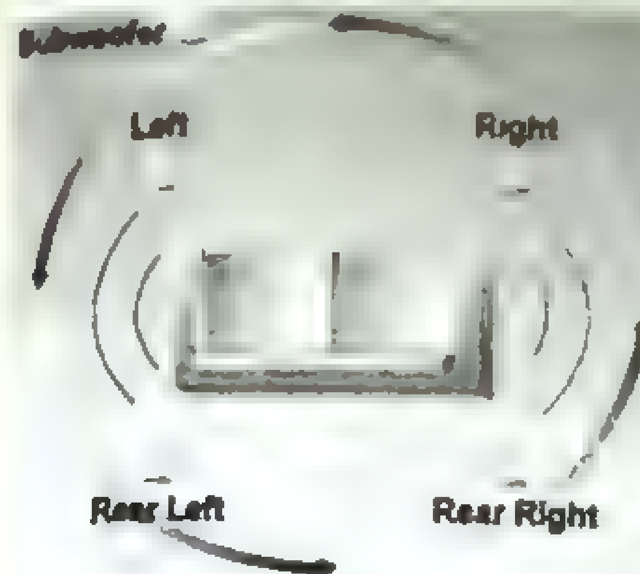
（图－02）

◆ 4点环绕

此配置要求4个音箱及1个低音炮，特别是Sound Blaster Live!声卡和Creative－Cambridge PC Works Four-Point Surround的结合会使效果最好。4个音箱放置如下：两个放在听众前面，两个放在后面。顾名思义，分别是左前、右前、左后和右后。一个低音炮是用来对播放材料的低频率发出声音。通常被放在墙边或可以加强重音输出的角落。这种配置将会有分立的声道。每一个通道将会传递不同讯号。低音炮讯号主要来源于4个通道中经过筛选的低频率讯号。不象x.1系统，低音炮不是一个专门的通道，不能被单独使用。例如你不能独立发送讯号给低音炮而不发送给其它4个通道。（图－04：4点环绕设置）



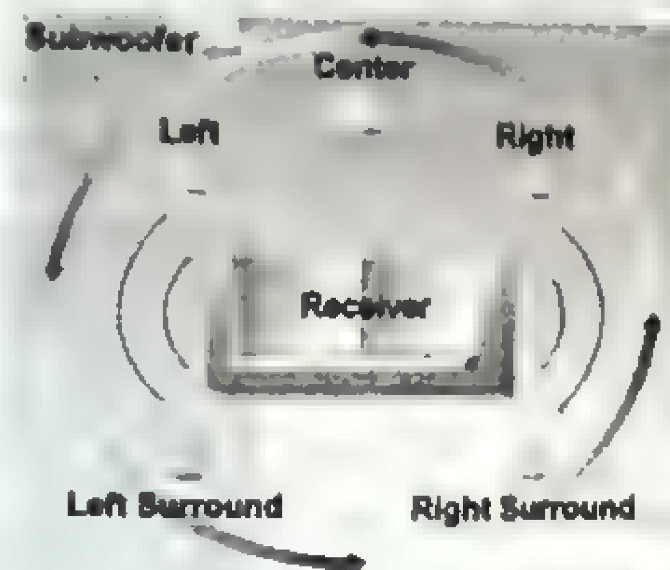
（图－03）



（图－04）

◆ 5.1音响系统

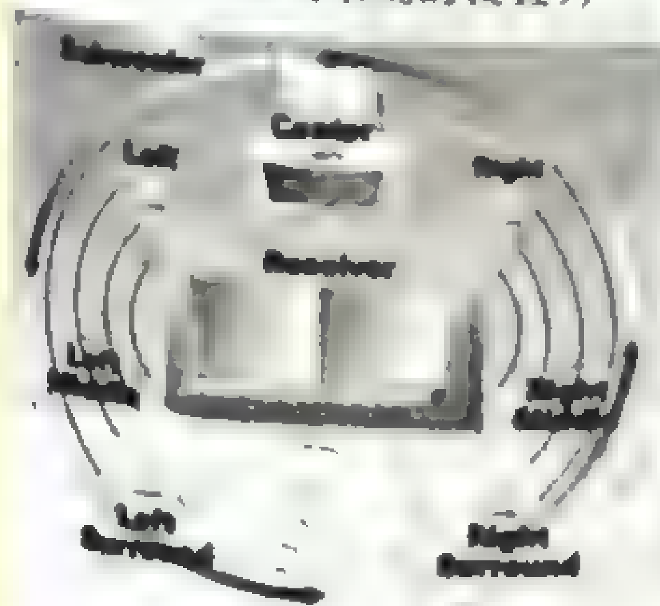
此配置与4点环绕系统相似，不同点是在两个前通道中加入一个中央通道，低音炮能独立使用。低音炮系统构成了5.1系统中的“1”。称它为“1”的原因是因为该通道并不传送全部范围的声音讯号，而只传送低于80Hz频率的讯号。中央通道帮助对话“锁定”在屏幕上，避免由于左右音箱放置太远而形成的“中空效果”（两个前置音箱之间无声）。这就是最普通的环绕立体声配置，它被Dolby Digital和DTS（Digital Theater Systems）Surround systems公司在世界范围的影剧院中所采用。想在你的PC上欣赏Dolby Digital的音响，你可以添加Creative PC－DVD Encore DXr2光驱和Cambridge Desktop Theater 5.1音响系统。（图－05：5.1音响系统的设置））



（图－05）

◆ 7.1音响系统

7.1系统比5.1增加两个音箱。这两个音箱分别被放置在接听位置的左中和右中。同5.1系统一样，7.1也包含低音炮。但与5.1及以下音箱系统相比，它听起来更具感染力。不久Sound Blaster Live!声霸卡将支持7.1音箱系统的配置要求（图－06：7.1配置，注意额外的两个置于左中和右中的音箱）



（图－06）

◆ Dolby数字

Dolby数字，也叫AC－3，是Dolby实验室开发的一项音频技术，它可以将6个通道的音频信息压缩到一个数字位流，从而节省很多存储空间。它已经应用在影院和镭射光盘，最近又应用于DVD来传送高质量的环绕声音。Dolby数字不是3D音频格式的。也就是说，您不能在游戏中用它代替真实的定位音频格式，如Microsoft DirectSound 3D和Creative的环境音效扩展集（EAX）。Dolby数字是预描绘的，即游戏和其它应用程序不能修改它。这使它仅适用于已经完全预定义并且在播放时不改变的影视应用程序。Dolby数字还在一些Internet音频应用程序里使用，如Liquid音效的某些模式。Dolby数字能存储2到6个独立的音频通道。有Dolby数字图标的媒体并不是表示它支持环绕音效或它使用了6通道音频编码。而只是表示音频信息是使用Dolby数字技术来压缩的。

为什么需要2个以上的音箱

Sound Blaster Live!使环境音效与您近在咫尺，但要尽识庐山真面目，我向您极力举荐多音箱系统，这就是为何Sound Blaster Live!具有内置模拟4音箱支持。在不久的将来，您还将看到可支持最多达8音箱的Sound Blaster Live!。现在来看看多音箱系统有什么优点吧。

◆声音环绕左右

需要多音箱的原因是由于两音箱的局限性，整体音响定位效果大打折扣。虽然Sound Blaster Live!在制造环境音效方面本领高超，但定位聆听者背后音源的最佳方法还是使声音真正从聆听者背后发出。比如FourPoint Surround音箱系统，就可以作到使声音从您周围360度的任意地方发出，效果逼真、定位准确。象这样的声音清晰度与解析力是两音箱无法作到的。

◆音乐处处伴随

音乐爱好者很快就会发现多音箱系统的魅力，有了它，房间里到处都回荡着美妙的音乐。有了最直观的认识后，您还可以通过环境音效的特殊效果将房间变成一个体育馆或音乐厅。4个或更多音箱无疑大大丰富了听觉体验，可以把您带往那音乐中的幻境。

◆游戏的最佳伙伴

随着支持环境音效扩展集(EAX)的游戏的不断推出，对多音箱系统的需要立即变得很迫切。两音箱的弊病是听者只有位于最佳聆听点内才能感受准确的定位，任何移动(如左右或上下观看)都会对声音的感受造成严重影响。换句话说，在两音箱系统下，您只有呆在一个位置不动，才能充分感受游戏的刺激。

为解决以上问题，设置一套多音箱系统是理想途径，最佳聆听位置也因此不再局限于一块狭小的区域。实际上，用多个音箱来定位，环境音效能让更多的人来共同体验。

◆无须静止不动

多音箱系统的另一个优势是您可以通过转动头部来定位音源方向。实际上，在日常生活中，您每天都在这样做。您是否意识到：您为了寻找声音发出的准确位置经常会转动一下头。如果在两音箱环境下，这样做不但没有作用，反而会对音源定位造成严重影响。从另一个方面来看，多音箱系统会促使您改变头部位置以求更佳的聆听效果。

◆比耳机更具优势

有些游戏迷认为，玩游戏时使用耳机是最好的解决方法。但他们会惊讶地发现多音箱系统更为出色。这是因为在头部位置改变的情况下，耳机的声音和画面不能作到同步。而多音箱系统能作到声音和画面绝不分离。当您在屏幕上看到敌人时，喊叫声会直接从显示器上发出，这时您改变身体或头部的位置对声音定位毫无影响，但在耳机上不行。感受一下身临其境的效果吧！

◆影院中的多音箱

如果您对游戏没有兴趣而对电影更中意，Sound Blaster Live!和 PCWorks FourPoint Surround 将是理想的搭档。影院中设置多音箱系统已有多年，您在欣赏一部影片时也领略了它的魅力。在多音箱环境下，音响更丰富，电影也更具有观赏性了，逼真的音响环绕着您，有置身于现场的感觉。爆炸在身后响起，子弹从耳畔飞过，岩石从上方滚滚而下……有了多音箱系统，这些音响效果您都能切身感受到。

◆更佳的音响效果

在创造丰富而逼真音效方面，两音箱系统的缺陷不言自明。大多数情况下，两音箱系统对于高度交互式的 3D 音频体验是很不够的。为使 Sound Blaster Live! 的潜能得到最大程度的发挥，您就需要一套 PCWorks FPS2000 或类似的音箱系统，这样才能去感受那最直观的环境音效体验

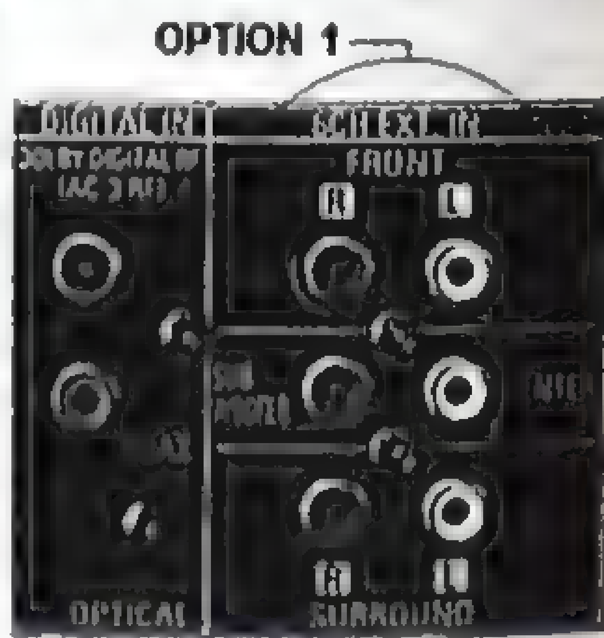
如何使 SB Live! 与家庭影院系统结合

有很多玩家，他们已经在家中拥有很好的音频系统，希望能将 Sound Blaster Live! 连接到已有的音箱。如果您正在寻找将 Sound Blaster Live!与您现有家庭影院连接的方法，现在有好消息了！在这儿将告诉您怎样做。最新的 Live! Ware 2.0 提供了 Live! Surround 支持。

本文中心目的是向您介绍将 Sound Blaster Live!连接到您的放大器和音箱的方法，以及在音响应用程序中选择合适的设置。有关您的接收器/放大器的设置，您可以用自己的音频设备来试验。如果有任何问题，建议您与经授权的供应商联系或参阅指导手册。

◆ 选择 1:如果您的 AV 放大器是 6 个输入通道

首先，如果您的家庭影院 AV 接收器/放大器是新型号，您可能有 6 通道分离输入功能。如果这样，您可以如下进行：(图－07)



(图－07)

1. 将 Sound Blaster Live! 的前线性输出和接收器/放大器的前左和前右输入端连接(使用 Stereo－to－RCA 线)。

2. 将 Sound Blaster Live!的后线性输出与接收器/放大器的后左和后右输入端(有时叫环绕左/右)连接。

3. 中置音箱和低音炮通道可以不连接(Sound Blaster Live! 的模拟输出没有对应于那些通道的分离讯号)。

4. 打开音箱应用程序并选择[4 音箱]输出设置。

5. 将您的接收器/放大器设置为接收 6 个分离的输入讯号。

再将 Sound Blaster Live! 声霸卡模拟输出与您的接收器/放大器连接后，您就可以提高音量，在自己的家庭影院系统上来欣赏环境音效了！

◆ 选择 2:如果您的 AV 放大器有通用立体声输入接口

如果您的 AV 接收器/放大器仅有通用立体声输入接口，请下载并安装 Live!Surround update。在安装后，请按如下过程将 Sound Blaster Live! 连接到您的接收器/放大器上：

1. 将 Sound Blaster Live! 的前线性输出连接到一组接收器/放大器未被使用的输入端(通常是 Aux－in 或 CD－in;如果它们被占用，可以使用除 Phono－in 以外的任何输入端)。

2. 打开音箱应用程序并选择[Live! Surround]输出设置。

3. 将您的接收器/放大器输入源设为以上选择的连接。

4. 将您的接收器/放大器设为[环绕 Surround]模式。

现在您已经完成了必须的步骤，请播放一个有环绕编码的影片，您会听到来自中部音箱、后部音箱和低音炮的声音。运行《Unreal》，会体验到来自所有音箱的音效。祝贺您！现在可以在 Live! Surround 模式下欣赏环境音效了。

◆选择 3:使用数字输出

一些用户可能希望能充分利用 Sound Blaster Live! 的高品质数字输出(S/PDIF)。大多数较新的 AV 接收器/放大器都能从不同音频源接收数字讯号输入(图－08)。有两种数字输入方式：RCA PCM 数字输入和光纤输入。



(图－08)

Sound Blaster Live! 只有一个 RCA PCM 数字输出连接器，它没有光输出端。因此，如果您想将 Sound Blaster Live! 的数字输入端与您的家庭立体声系统连接，就必须首先检查接收器/放大器是否能接收 RCA PCM 数字输入讯号。

将 Sound Blaster Live! 的 RCA PCM 数字输出端与接收器/放大器连接是很简单的。您只要在 Sound Blaster Live! 的 S/PDIF 输出端和接收器/放大器的 PCM/数字同轴输入间连接一条 75Ω 的同轴线。注意该线和为音频使用的标准 RCA 线不同。如果音频线特性不同您就得不到最佳效果。您不必花很多钱来买专门为音乐爱好者设计的音频数字线，在节约开支的前提下，您可以在大多数电器商店购买合理的高质量复合视频线。

请将音箱程序设为[Live! Surround]输出设置，然后确认接收器/放大器的设置为[数字输入 Digital Input]和[环绕 Surround]模式。该设置会使您从 Sound Blaster Live! 中得到最高质量的声音。尽情享受吧！

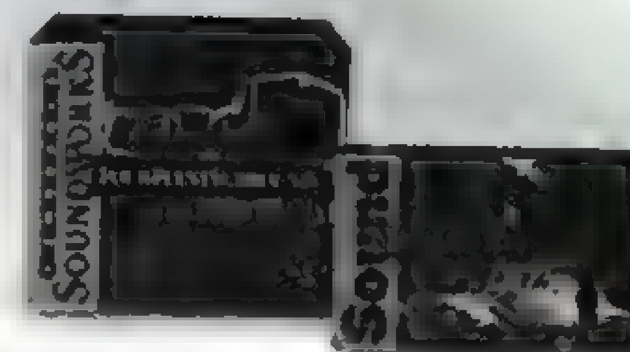
推荐组合

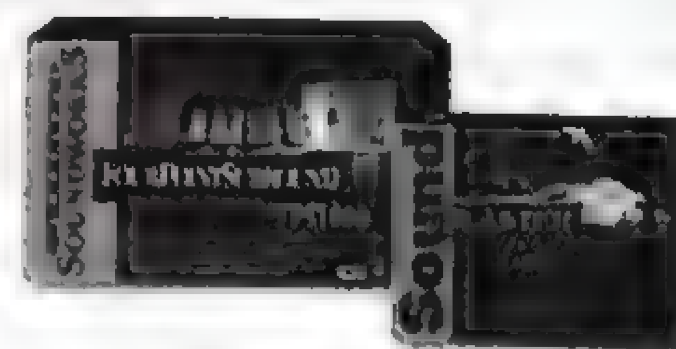
◆ 数字音效创作专用

★Sound Blaster Live!

★SoundWorks FourPoint Surround FPS2000

您在寻找创作数字音效的完美解决方案吗？Sound Blaster Live! 与 FourPoint Surround FPS2000 Digital 音箱系统相结合，提供给您最佳的 4 音响体验和无比清晰的声音。Sound Blaster Live! 还有一个 S/PDIF 数字输入和输出接口，为您在多个数字式装置之间传送高品质音效，比如：数字音效卡带(DAT)录音机、MiniDisc(MD)录音机和 CD 播放器(图－09、图－10)。


(图－09)


(图－10)

◆ 数字娱乐与游戏专用

★Sound Blaster Live! Value

★PCWorks FourPoint Surround FPS2000

把 Sound Blaster Live! Value 和由 Cambridge SoundWorks 公司研制的 PCWorks FourPoint Surround FPS2000 组合起来，您可在所有的游戏和数字娱乐中享受到终极的环境音效体验。PCWorks FourPointSurround(tm) FPS2000 具有 4 个小巧的高保真卫星音箱和一个有源低音炮，是 Sound Blaster Live!Value 的最佳组合。

显卡软件 BIOS 升级

■文/显卡之家

何谓软件 BIOS

大家都知道，比如 Intel 的 i740 或 S3 的 Savage3D 这样的显示卡都是为抢夺低端市场而推出的。基本上，是个显示卡生产厂商都可以推出使用它们芯片的显示卡，但是在激烈竞争中，很多中小型厂商在技术上占不到任何优势，只有通过降低成本，通过低廉的价格来提高自己的市场份额。显卡的可擦写 BIOS 成本也会被厂商考虑进去，于是很多厂商(尤其是中小型显卡制造商)就开始使用便宜 3、4 倍的一次性 EPROM 来做显卡 BIOS，从硬件角度看，这块显示卡的 BIOS 是无法升级的。但由于 i740 和 Savage3D 本身的市场定位就那么低，Intel 和 S3 也注意到了这一点，所以 Intel 在它的 2.33 版 BIOS 同时集成软件版本 BIOS。软件 BIOS 的推出不能不说是一件好事，因为通过它升级 BIOS 没有任何危险，最终获得的效果却是一样的。

(图-1)

(图-2)

如何升级软件 BIOS

我用"旋风"的 Savage4 PRO(本身支持硬件 BIOS 刷新)来详细介绍软件 BIOS 升级方法(其它显示卡大致相同)。修改 Savage4 PRO 的原始 BIOS 是 2.2C.04(图-1)

1. 下载最新的 Savage4 软件 BIOS。我下载的是 7 月份 2.2C.08 的软件 BIOS，然后解开压缩包，将 66.6K 的 S3BIOS.EXE 文件放到 C:\下面(其它目录也可以，只要好找就可以了(图-2)

2. 编辑 AUTOEXEC.BAT 文件，在里面加入"C:\S4BIOS.EXE" 软件 BIOS 的目的就是在启动 Windows 前自动驻留(图-3)

3. 重新启动计算机，像开机时显卡检测信息一样，显示一下显示卡的 BIOS 版本号和显存大小(i740 则是出现一个彩色界面)，然后表明软件 BIOS 驻留成功。不过在进入 Windows 前可能会出现花屏现象，大家不用理睬，进入 Windows 后就一切正常了

(图-3)

4. 在显示卡属性中察看显示卡信息，你会看到 BIOS 成功刷成 2.2C.08，其刷新效果和硬件刷新是一样的，不足之处就是占用了几十 K 的内存(图-4，图-5)。

(图-4)

好了，祝你显示卡刷新成功，早日摆脱可怕的 BUG

(图-5)

挖掘 G 200 的潜力

■文/ Apollon 硬件资讯室・王海阳

编者按：Chance 在国内最早于"飞翔鸟硬件资讯站"的"视频设备论坛"(http://168.160.224.134: 1111/forum/video/main.html)看到了这篇发言，按照这个帖子所说的方法，成功地将我美林尼亚 G200 的 RAMDAC 升级到 320MHz，性能确实有所提高，在这里整理出来，以飨广大 Matrox 用户。

G200 的惊人消息——感受 320MHz 超高 RAMDAC(APOLLON 于 99-4-3 11:25:55)

大家都知道专业版本的 G200SE 拥有同代产品中最高的 RAMDAC，达到了史无前例的 320MHz，而 G200 系列的 RAMDAC 是内建于芯片内部的，芯片型号也是相同的，也就是说不同 RAMDAC 频率的 G200 可能是为商业上的需要而做的分类，也可能是同 Intel 归类 CPU 一样，由芯片质量决定 RAMDAC 频率，也就是在芯片相同的情况下决定 RAMDAC 频率的只能是显卡 BIOS 了。

由于以上原因，使人联想到是否可以让 RAMDAC 为 250MHz 的 G200 发挥它最大的潜力呢？ 答案是肯定的！MGA 的 BIOS 升级工具包提供了满足我们愿望的条件，那就是工具程序 progbios.exe。

下面我来为各位介绍全部操作过程。首先需要下载 MGA 最新的 G200 BIOS 升级工具包，目前最新版本是 3.49。解压后先运行 Updbios.exe 将 BIOS 升级到 2.2，升级过程是自动完成的。升级完，重启后就到了我们修改参数的准备工序。

首先执行以下命令 [progbios -d> mypins.txt]。这将生成一个 mypins.txt 文件，这就是我们要修改的文件。编辑 mypins.txt，将发现其中从 0-34 项记录你产品的全部信息甚至包括产品序列号等，其中 10-14 项是我们需要修改的，原值如下：

项目	赋值	说明
10	150	G200 最大 RAMDAC 值
11	150	8bit 时最大的 RAMDAC 值
12	150	16bit 时最大的 RAMDAC 值
13	103/132	24bit 时最大的 RAMDAC 值
14	52/76	32bit 时最大的 RAMDAC 值

将这 5 项的参数全部改为 220，然后存档。接下来就到了关键部分—升级。键入以下指令 [progbios -i auto -s mypins.txt -k]将完成这次修改。

本人一直觉得 Matrox 的产品优秀不是没有道理，品质一流，画质完美。驱动程序更新及时，且相当长久——就连 Millennium 的驱动程序到现在都还在更新；国外 MGA 爱好者众多，拥有许多优秀的由忠实用户建立的非官方网站，专门介绍使用经验，研制专用的超频工具。这次 320MHz 改造更是让人激动，这可是比 RAMDAC 为 300MHz 的 TNT2 都高了！

注意修改 BIOS 是危险的，修改前请先执行 MakeDisk.EXE 生成紧急修复盘。以上内容经过本人实验成功，但修改 BIOS 是危险的，本人不对任何不良后果负责。

题外话：其实 250MHz 的 RAMDAC 的 G200C 与 230MHz 的 G200SD 的差别就在这里，可能是因为当初大家对升级行动中 G200SD 的不满而采取的促销手段。但 G200C 价格高于 G200SD 是不合理，大家购买时可购买便宜的 G200SD，然后用我上面的办法改成 250MHz，这样与 G200C 不会有两样。但最好不要贪心上 320MHz，因为没人能保证绝对成功。

从 Mystique170 到 G400MAX(上)

■文/Roc

一、Mystique170 与 220

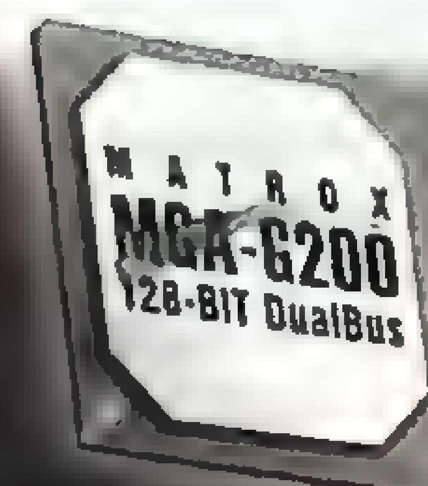
大约两年前，我把 S3 64V+显卡更换成 Matrox 的 MGA Mystique170，那是我用过的第一块 64bit 总线显卡，也是第一次感受 SGRAM 显存的速度。当时正是 Win95 开始一统天下的时候，这块 Mystique170 出色的 2D 桌面速度和一流的显示质量不知让我兴奋了多久。

当时国内大部分显卡都使用 DRAM 或 EDO 显存，前者通常用在主内存，很多显卡为降低成本，把它当作显存，所以显示速度较慢；而后者：EDO 显存相对快一些，不过由于单片容量较小(512KB)等诸多因素，EDO 也渐渐退出，目前市面上只剩 Voodoo2 还在用 EDO 显存。当我回忆最初开始用 SGRAM 时的感受，最深的印象就是屏幕 2D 刷新的"快"和"爽"。只要你用过当年的 S3 系列老显卡再去用 MGA 系列，相信你一定会有和我一样体会！

后来玩《摩托英豪》，觉得 Mystique170 的 3D 能力也不错，但当《Tomb Raider Ⅱ》的 Lara 站在我面前时，这块显卡的表现让我第一次感到失望：由于不能支持双线过滤，马赛克现象严重；又因为显存容量少，全屏高分辨率时部分贴图无色(只有 2MB 显存，导致贴图缓冲没有足够空间)，而且速度也不理想。当时我差点狠心把显存扩到 8MB(增 6MB 显存要价上千)。但后来以《FIFA 98》和《极品飞车Ⅱ SE》为代表的一系列仅支持 3dfx Glide 游戏推出时，我不得不添加了一块 Voodoo。至于 Voodoo 的 3D 速度及画面效果相对 Mystique 系列如何，我想不必多说了。



总体上讲，Mystique 系列(170 和 220)的 3D 游戏性能相对当时的 Voodoo 卡是不成功的。像 Mystique170 有很多重要的 3D 特效都不支持，如雾化、MIP 贴图及很重要的双线过滤等，导致其 3D 游戏性画面及速度均不佳。后来推出的 Mystique220 主要把 RAMDAC 提升至 220MHz，所用的芯片 1164-SG 在 3D 特效的支持上仍然没有很大改进。



除面对家用市场的 Mystique 系列外，Matrox 还有面对商用领域的 Millennium 系列。这一系列显卡都配备 Windows RAM 显存，即常说的 WRAM。WRAM 是一种双端口存储器，可以在数据处理的同时完成屏幕刷新工作。直到现在，Millennium Ⅱ的 2D 性能仍然不落伍。我写这篇文章，用的机器就配备 16MB WRAM 的 Millennium Ⅱ。不过该系列产品，面对中高端商用市场，价格很高，普通用户不常选用。加之当时 Matrox 产品定位是分开设计的：Mystique 系列对家用，而 Millennium 系列对商用。前者当时号称"专门为游戏设计的显卡"，表现尚且无力，那么 Millennium Ⅰ、Ⅱ(芯片：1064W、1164W)等"不是专为游戏设计"的卡，其游戏性能就更别提了。

或许是 Matrox 对市场认识的不足，一段时间内它被 3dfx 抢了先机，最后 Mystique220 等产品在 Voodoo、Riva128 和 Permedia2 等新产品面前失去了往日的辉煌。虽然有着超前的 2D 速度，极佳的做工和让人放心的稳定性，但很难说是优秀的游戏型 3D 加速卡。

在这之后，Matrox 又用 NEC 的 Power VR 芯片生产出一块 3D 加速子卡—M3D，板载 4MB 显存，需要和主显示卡协同工作，要求主卡至少 2MB 或以上显存。虽然 Power VR 芯片在性能上和当时的 Voodoo 不相上下，但其专用 API—SGL 的编程代码却较 Voodoo 的 Glide 复杂得多，未能被广大软件设计人员充分接受，因此没有得到广泛的游戏开发商支持。最终，M3D 成为昙花一现……

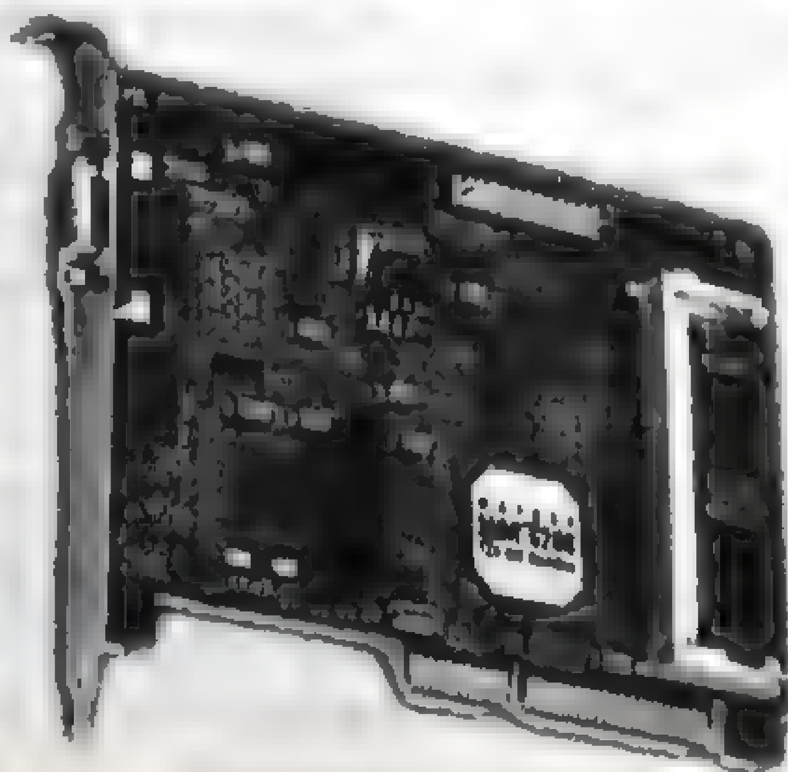
二、MGA G100与G200

当AGP成为显卡新的流行趋势时，随之而来的是Matrox的"G"系列显卡。虽然保持了2D方面的领先地位，但最先登场的G100，3D效果之不理想令人感到吃惊。虽然号称比Mystique220的3D性能提高了数倍，支持的特效也多了不少，不过在游戏中的实际综合表现仍然不佳。速度是快了，但贴图效果却还是让人不满。外加当时售价较高，给一些用户留下了很不好的印象。

Matrox在3D娱乐市场真正开始具有竞争力的产品，在我看来，是他们的"G"系列第二款产品--MGA G200。在今天看来，它的综合性能绝对比不上G400和TNT2，也比上一代的王者TNT有所不足，但从另一个角度来分析，G200的技术表现相对以前产品来说已经成熟了很多。让我们简单回顾一下G200的特点，以及它在第3代显卡大战中的表现。

先从特性和优点谈起。G200是一枚"准"128bt图形加速芯片，内部为两条平行的64bit管道，最大可以支持16MB的SDRAM或SGRAM，AGP带宽也由G100的1×提升为2×，同时具备32bit着色能力，加上230/250MHz的RAMDAC等因素使G200的2D性能又有提高，明显超过当时流行的i740和Riva 128ZX等。3D游戏方面，G200可以很好地支持当时几乎所有的特效，实现了Matrox以前产品不支持或做得不好的"双线过滤"、"雾化"、"Alpha混合"及"镜面高光"等，而且效果出色。

说到技术优势，G200有一种被称为"SRA"的技术，即"对称渲染"，作用是更好地利用AGP内存。当板载显存溢出时，AGP内存可直接当作局域显存使用。"SRA"为G200建立起由板载缓存、主显存和AGP内存为流程的"三级贴图缓冲结构"，当纹理容量不变时，系统将为当前图像选择上述选择中的最佳缓冲区域，由此可以得到更高的图形处理效率，从而减低CPU耗用。在G200刚推出时，高档CPU价格还很高，所以G200在PMMX166MHz～PⅡ233MHz系统上，基本取得了和Voodoo2大致相同的速度。但当CPU提升至PⅡ400MHz或更高时，G200和Voodoo2的差距会逐渐拉开，原因下文分析。



记得刚拿到G200时，我用它运行《恐龙猎人》和《Incoming》这些对Direct3D(以下简称"D3D")支持不错的游戏，发现G200运行D3D接口游戏时和Voodoo2几乎没什么区别，甚至有不少方面比Voodoo2还有提高　比如这两个游戏都支持32bit，而G200可以实现32bit贴图和32bit的Z－Buffer，所以画面要优于没有32bit能力的3dfx产品，只是在速度方面低于Voodoo2。由此可见，D3D的效果不比Glide差，G200这类显卡及其后续产品无论在画面还是速度上都完全有可能超过3dfx的产品。

总的来说，G200在上市初期基本实现了Matrox最初的诺言：G200的整体性能将超过以往所有家用2D＋3D卡。确实，它比当时流行的其他产品(Riva128和i740等)的整体速度都要快很多。而且Matrox对G200的市场定位并不像Voodoo2那样是纯娱乐显卡，而是一款面向广大应用市场同时又兼顾一定3D能力的产品。

对国内诸多用户来说，您不妨自问一下：电脑是用来工作还是玩游戏的?或哪个更重要。如果是玩游戏为主，那其中大型3D游戏又占多少比例？在充满诱人声光效果的三维游戏中，又有几个是真正有深刻内涵的？你是否会都去玩个遍？对于大部分普通用户来说，1024×768×32bit时60fps以上是否真的那么重要呢？答案是"否"。所以G200定位就在这样一个档次：保持工作中的稳定性，兼顾不错的3D能力，运行常规D3D游戏能够有接近Voodoo2的速度和良好的2D/3D显示效果。

分析过G200的种种优点后，再一起看看对那些发烧级DIYer来说，G200在技术上有哪些不足。

G200在Voodoo2推出一段时间后才面世，但和老对手Voodoo2及新对手TNT相比，G200缺少一项关键技术：单周期－单像素－双重纹理贴图能力，也可以简称为"单周期－双纹理"。通俗讲，就是Voodoo2能在同一个时钟周期内处理一个双纹理像素，或者处理两个单像素纹理。大家看看Voodoo2外观就可以明白，它上面除了一块RAMDAC和正反两面的24片EDO显存外(8MB版Voodoo2只有16片，512KB/片)，还有3个较大芯片，其中两个负责纹理贴图。TNT在技术上与Voodoo2比较相似，也是"单周期双纹理"，但TNT芯片集成方式与Voodoo2不同，包括多边型处理单元、贴图单元及RAMDAC等所有部件都集成在单一芯片中。而G200内部只安置了一个贴图引擎，处理双纹理时需要耗费两个时钟周期，对单纹理像素处理也仅为每周期一次。从这点来看，G200的3D性能最多也只是接近Voodoo2或TNT而已。

有的朋友也许会问：Banshee不也只有一个纹理单元吗？Banshee的确只有一个，不过这"妖精"使用的内核是Voodoo2的技术，显存也由Voodoo2的EDO升级为SDRAM。Banshee显卡大都配有散热风扇，因为"她"的芯片频率被定制的较高（具体频率由显卡商的生产水准而定)。加上Voodoo2原先的D3D驱动已很完善，所以相比频率只有89MHz的G200，Banshee只靠一个纹理单元就可以占得优势。此外，"妖精"还可以靠3dfx自家的Glide这个"法宝"来取得不少软件的优化。

从上面可以看出，G200在D3D游戏速度方面落败于Voodoo2和TNT可以归结为"单周期－单纹理"的纯技术问题；被后来推出的Banshee轻微赶超的理由是频率较低以及不具备Glide兼容。别小看Glide这个API的后起之秀，Voodoo系列上市总比别人早，市场占有率相对较高，再加Glide编程简单，得到很多游戏厂商的最先优化（M3D就是这么不明不白的输给Voodoo的)。G200也存在和M3D类似的问题，作为最先上市的第3代加速卡，在此之前的，如Trident 9750、Riva128和Permedia2等靠D3D来支持的"鸡肋"，根本无法对Voodoo2构成威胁，而且当时微软的D3D接口也不完善，所以游戏制作者不喜欢对D3D做过多优化。这使D3D性能真正强劲的G200刚上市时，没有取得足够的游戏软件支持。到DirectX 6.1推出，游戏商D3D开发能力大幅提高时，G200和TNT这代显卡已是昨日黄花。不过3dfx是否能依靠Glide一劳永逸呢？等G400登场后再来分析。

玩家总爱用《Quake2》测试显卡的OpenGL性能，我对此不完全赞成。从技术趋势来看，个人更看好D3D或是D3D与OpenGL合并为统一的API。这些开放API最主要的好处是他们所提倡的"硬件无关性"，这使软件开发人员不必面对单一硬件系统编写程序。在OpenGL测试中，以《Quake2》的各DEMO为例，G200同TNT和Voodoo2的差距有拉开的趋势，原因之一就是《Quake2》采用双纹理。

驱动程序是硬件性能发挥的"灵魂"，一般显卡的驱动程序都应含D3D和OpenGL ICD驱动(Voodoo系列还有自家的Glide驱动)。驱动程序不完善，硬件性能会大打折扣，TNT、Voodoo2和G200都不例外。

本来下面这段内容是前一天写好的，我差点用"G200到现在仍然没有完善的OpenGL ICD驱动推出"这句话来定稿。但一觉醒来，Matrox主页发布了"G"系列OpenGL正式版驱动。在抱怨这段内容要重写的同时，我非常钦佩Matrox对老产品负责的态度。这个驱动在G200上市一年后才推出，使"G"系列的D3D和OpenGL性能都有了一定提高。比如《Quake2》的测试中，G200较以前使用Bete版驱动时有至少25%的改善，而且无论任何OpenGL游戏都无需再到处找补丁了。不过必需承认：由于G200芯片本身是单纹理设计及主频不高，所以即使驱动完善后，它的《Quake2》性能仍然比不过TNT或Voodoo2。但最终令人庆幸的是，G200有正式版OpenGL驱动了。

在此前，Matrox已经开始使用0.25微米生产线制造G200LE，大大减低发热量，所以现在看到的G200，某些款型已经去掉了散热片，是当今市面上唯一没有散热装置的主流显卡。这里告诉大家，由于发热量减小，芯片制造工艺提高等因素，G200超频能力大大提高。以前运行于89MHz的G200比TNT和Voodoo2慢，现在的G200可以轻松超频至130MHz以上（比普通TNT2还高些)，性能当然大幅提高！！绝对是广大DIY(特别是喜欢MGA系列显卡)玩家的福音。

三、新一代的Matrox代表

大概你已经知道我现在要写什么了，当然是G400——第4代图形卡中最后登场亮相的一个。

G200是双64位总线，性能比128位的TNT和Banshee略低。现在的TNT2和Voodoo3仍然还是单128位，那么G400的双128位总线会有什么样的表现呢？

G200只有一个纹理贴图单元，自然赶不过两个单元的TNT，那么配备双纹理单元，具备"单周期－双纹理"能力的G400会有多大的进步呢？

TNT2、Voodoo3和Savage4为了控制成本等多种因素，大多使用普通SDRAM，而配置更高效SGRAM的G400将有什么样的表现呢？

G200上市初期的OpenGL ICD驱动不完善，但前几天推出的OpenGL正式版（5.20.001）以及G400在《Quake2》和《Quake3》等OpenGL游戏中的出色表现又说明了什么呢？

3dfx或nVIDIA的部分产品有电视输出功能，但一般不能做到和显示器同步输出，那么G400的"双头"功能(Dual Head)到底是怎么回事？



所有这些疑问您可以在下期得到答案，请看本文下篇——《第4代显卡的新贵—G400》。

致福 GBM P6BX Ⅱ主板

名称	GVC GBM P6BX Ⅱ主板
性质	电脑主机板
厂商	[illegible]讯息有限公司 电话:010-[illegible] E-Mail:[illegible]
特色	\ \
不足	\ \
售价	人民币 [illegible]元

■文 冉征

外频超到 150MHz 到底有没有实现可能,以及有没有实现的价值,一直是广大超频玩家和 IT 厂商争论不休的话题。对主板外频上到 150MHz 实现的可能性,普遍认为板稳定运行在 150MHz 主频所依赖的外在硬件环境相当苛刻,很难实现。特别是内存,按主板和内存厂商说法,内存与外频同步工作,内存必须能够稳定工作在 150MHz 下,也就是说这条内存的规格必须是 CLS=2 或 CLS=3 下,TCLK 是 6 纳秒,现在市场上真正的 7 纳秒内存都很难找到,据说 RAMBUS 内存条规格可以到 6 纳秒,但且不说它什么时候能够批量上市,只价格恐怕大多数用户就无法承受。这无疑是为 150MHz 外频的实现判了死刑。假设花了很多人民币,上到 150MHz 外频,但性能提高多少,恐怕没有几个人知道,因此多数人认为主板 150MHz 外频在将来可以实现,但付出成本太高,性能也许不会有很多提高,没有实现价值。

且不说 150MHz 有没有实现的价值,难道它就真的很难实现吗,我的答案是致福 (GVC) GBA P6BX 主机板上使用 10 纳秒 PC100 规格的内存条也可以稳定运行在 150MHz。以下我将详述用 10 纳秒内存超外频为 150MHz 的情况,绝对属实

我所采用的硬件环境很普通,在中关村电子市场很容易买到,CPU 是 Intel 借出 PⅡ450,这块的编号为:INTEL CONFIDENFIAL Q738ES/48439634-0016 A4/' 97 80523PY450512PE,没有锁倍频;内存条是日立芯片,编号为:KOREA C006/9838 FFF/HM5264165TTB60/PC-100322-60,是非常普通的 10 纳秒 PC100 内存条;硬盘是富式通 1.7GB(不支持 DMA33);显示卡采用 Voodoo Banshee(16MB 的 SGRAM)。

这块编号为 GBM P6BX Ⅱ的主板是 GVC 公司最新推出专为 150MHz 外频而设计,北桥芯片采用 Intel82443BX,南桥芯片采用 Intel82371EB,提供简单方便的跳线方式及丰富的频率组合,倍频采用 DIP 开关,外频可通过 BIOS 软设置,在 66、75、83、100、112、124、133、140 和 150MHz 中任选,主板设计了强行将 CPU 基频从 66MHz 跳到 100MHz 的 DIP 开关,这样 CPU 基频为 66MHz 的 CPU 可以被强迫工作在 100MHz 下。GBM P6BX Ⅱ(缩斯拉Ⅱ)跳线方式见(表 1)

	跳置方式	外频
JM1、JM2	OFF	100MHz
JM1、JM2	ON	66MHz

JM1、JM2 跳线:用以设置 CPU 外频为 66MHz 或 100MHz 的跳线器,可将内频为 66MHz 的 CPU 强行设置为 100MHz 外频

SW1:采用 DIP 开关方式、用以设置 CPU 倍频,跳置方式见(表 2)

倍频	DIP-开关(SW1)			
	1	2	3	4
×3	ON	ON	OFF	ON
×3.5	ON	OFF	OFF	ON
×4	ON	ON	ON	OFF
×4.5	ON	OFF	ON	OFF
×5	ON	ON	OFF	OFF
×5.5	ON	OFF	OFF	OFF

BIOS 软跳线:在 BIOS 界面中 [CHIPSET FEATURES SETP] → [CPU HOST CLOCK],用来设置主机板外频。如果 CPU 内频为 66MHz,则在 BIOS 中只能显示 [66],[75]、[83] 和 [DEFAULT] 设置项,CPU 外频最高只能设置为 100MHz,设置方法是:先将 JM1 和 JM2 跳线设为 [OFF],再在 BIOS 中选 [DEFAULT]。如果 CPU 内频为 100MHz,在 BIOS 中最高可以选择到 150MHz。

我采用 150MHz×3 方式将 CPU 工作频率设置为 450MHz。在 BIOS 中将 [CPU HOST CLOCK] 设为 [150MHz],将 SW1 设为 3 倍频,设置方式见表 3

1	2	3	4
ON	ON	OFF	ON

开机正常,进入 Win98 系统,太棒了,成功了一半!赶快运行《WinBench98/99》测试系统稳定性,运行第一遍没有问题,第二遍也没有问题,再跑《3DWinBench98》和《Winstone98/99》正常。运行一个 3D 游戏试试,用《红线飙车》的 DEMO 跑了两个小时,用《极品飞车Ⅲ》运行了一个小时,没有出现任何问题;150MHz 成功了!

为检验 150MHz 外频的真实性,我用示波器对内存实际工作频率进行了测量,在 DIMM 插槽里应有四个点可以测量内存实际工作频率,经测试表明:内存实际工作频率在 145MHz 到 158MHz 之间,而且从示波器中可以看到波形比较干净,基本上没有杂波和干扰讯号。

为了解 150MHz 的外频到底带来多大的性能改善,我们用完全相同的软硬件环境,保持 CPU 工作频率为 450MHz,对 150MHz 和 100MHz 外频做了性能对比测试。结果见(图 4)。

从数据来看,外频 150MHz 在《WinBench 98/99》中的分值的确比 100MHz 外频有所提高,但提高幅度并不大,而在《Wintone 99》中,150MHz 外频比 100MHz 外频分值提高了将近"1",性能提升幅度相当大。

从超 150MHz 的结果来看,能不能上 150MHz,主要是由主板性能来决定,即使是普通 10 纳秒内存也可以上 150MHz。这款主板在 150MHz 下的外频波形相当稳定,甚至超过了其他一些主板在 100MHz 下外频的波形,我们也曾对一些自称可以上到 150MHz 但实际无法点亮的主板做过测量,在外频调到 150MHz 时,示波器根本无法量出完整波形。既然用普通 10 纳秒内存也可以上到 150MHz,实现它就会相当有价值,在未来应用程序越来越大的情况下,主板拥有一条 150MHz×64bit 的数据通道,无疑是很有吸引力的。即使不超频,只看这块主板超强的稳定性,也是相当令人心动。

WinBench 98/99	100MHz×4.5	150MHz×3
Business Graphics	201/144	214/148
High-End Graphics	238/335	254/345
Business Disk	882	884
High-End Disk	2640/4480	2710
CPU WinMark 32	1070/1090	1130/1130
FPU Winmark	2290/2290	2310/2310
WINSTONE 99		
Business Winstone	18.4	19.3

帝盟 Stealth Ⅲ S540

名称	Diamond Stealth Ⅲ S540
性质	3D 图形加速卡
厂商	(代理)恒进电子工业有限公司 电话:010-62646806
特色	秉承帝盟产品的一贯优点
不足	同类相比,价格令人却步
售价	人民币 1320 元

■文/流星雨·徐罡

Diamond(中文名帝盟),多年前就已经稳居世界名牌多媒体板卡厂商之列,特别是在推出以 S3 芯片为核心的 Stealth 系列后,更是取得了骄人的成绩。早在几年前,Diamond 和 S3 就已经有了牢固的战略合作伙伴关系,最近结合的产品就是现在放在我面前的 Stealth Ⅲ S540。

一起来看卡

S3 的 Savage 4 芯片分为两档:GT 和 Pro,Diamond 比较钟情于高档产品,Stealth Ⅲ选用 Pro 作为核心(频率 125MHz),支持 AGP4×(兼容现有 AGP1×/2×),300MHz 的 RAMDAC,显存为 32MB 的 SDRAM(4×8MB,频率 143MHz)。芯片上贴一块中等大小散热片,由于工作频率不像 TNT2 Ultra 那样高,而且是 0.25 微米技术的芯片,Diamond 对控制热量很有信心(我曾把芯片超到 143MHz,工作相当稳定),但还是希望有一个风扇。现今显卡超频之风大盛,不太小心或者过于"残忍"的发烧友很可能把显卡折磨得七窍冒烟。整块卡布局十分干净,其它零件,如电阻和电容的排列表现出名厂风范,完全可以用"美观"二字形容。

但有一点让我感到遗憾,Savage4 上市时曾大肆宣传它对数字平面显示器的支持,但这块卡除了普通显示输出接口外,根本找不到第二个接口,连 TV-OUT 也没有。虽然对于多数人来说,这些功能并不能派上用处,但不可否认,S540 不是一块功能齐全,面向高端市场的产品。

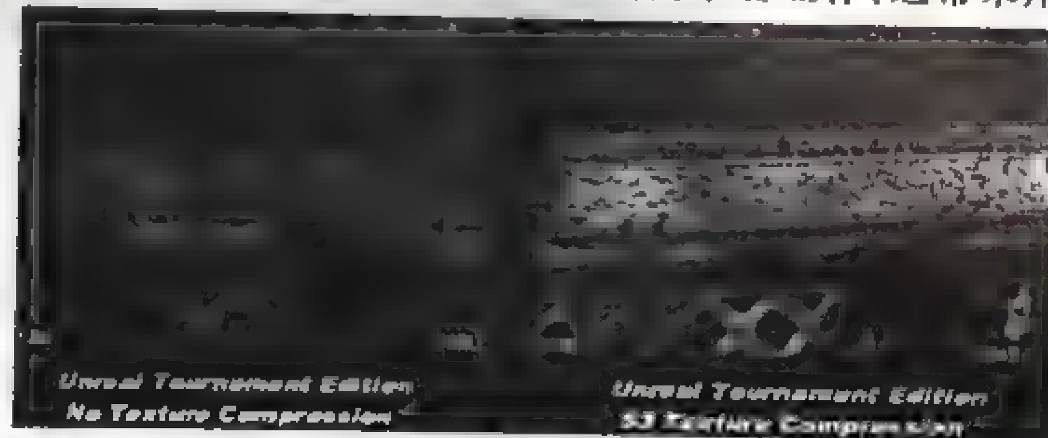
拿起螺丝刀

自从第一次使用 Diamond 的产品以来,产品安装就从来没让我头疼过,而且 Diamond 的驱动程序总是独树一帜;通常不完全采用芯片厂家公布的标准驱动,而是喜欢加上不少属于自己的东西,因而它的驱动程序总和它的产品一样出名。这次见到的是一套名为《InControl 99》的驱动软件包(熟悉 Diamond 以前产品的用户对《InControl 95/98》应该不陌生),其中包含一套完整的显示管理工具,当然附带超频功能。

实际应用中

谈谈谈大家最关注的性能和画质问题了。很明显,S3 吸取了 Savage 3D 的教训,一方面努力在图形质量上苦下功夫,另一方面不忘替 S3TC 寻求更多支持,目前已有越来越多的游戏支持这项技术,包括《Quake 3 Arena》、《Unreal》、《Unreal Tournament Edition》、《Half-Life》、《Anachronox》、《Expendable》和《True Space》等,而且数量还在增加。这不能不说是一个好消息,因为当我看到经过 S3TC 处理后的画面时,确实感到非同一般。下面就是一张对比图(图 1)。

一般 3D 加速卡在处理近景时,为节省显存,通常采用



(图 1)

模糊化效果以消马赛克,而采用 S3TC 技术的画面则可以细致入微地表现近景的各种细节,从而使画质大幅提高,这也是我看好此技术的原因。下面一起看看在《Quake 3》中的画面(图 2)。

性能测试,电脑配置为 PⅡ450MHz/128MB PC100 SDRAM/华硕 P2B 主板,测试软件使用常用的《3D Mark》、《Forsaken》和《Quake2》,测试时关闭 [V-Synch]。

Quake2:demo1.dm2

	16 bit	32 bit
640×480 像素	81.6 帧/秒	72.9 帧/秒
800×600 像素	55.2 帧/秒	46.0 帧/秒
1024×768 像素	35.4 帧/秒	30.6 帧/秒
1152×864 像素	26.7 帧/秒	21.7 帧/秒
1280×960 像素	失败	失败
1600×1200 像素	14.7 帧/秒	<7 帧/秒

Forsaken

	16 bit
640×480 像素	135.05 帧/秒
800×600 像素	89.53 帧/秒
1024×768 像素	62.01 帧/秒

3D Mark

800×600 @ 16bit;3D Marks=3784,CPU Marks=4195。

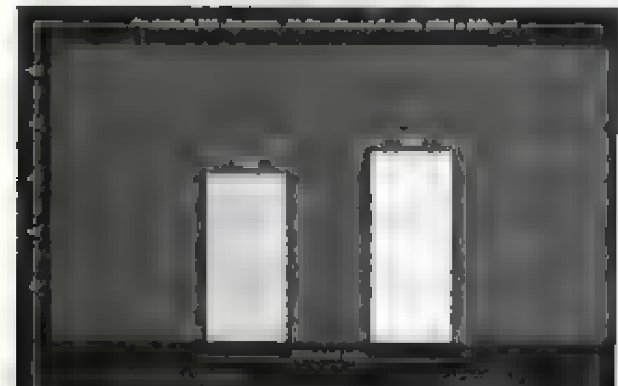

(图 2)

单纯从得分上看还算不错，但和其他第 4 代 3D 加速卡，如 Voodoo3 和 TNT2 等产品相比仍然暴露出性能上的不足，特别是在高分辨率的表现（1024×768 像素以上）无法让我们满意。以下是一份和 Voodoo3－2000 比较的第三方测试数据(图 3、图 4、图 5)

总体上看，S540 在性能上比不过 Voodoo3－2000，不过对方不支持 32 位色，使得 Savage4 保持了在这方面的优势。


(图 3)


(图 4)


(图 5)

结　论

在所有基于 Savage4 的产品中，相信 Diamond S540 可能会是你见到的最好的产品之一。它继承了 Diamond 一贯的优良品质，出色的驱动程序和优秀的《InControl 99》工具。但由于 Savage4 本身在性能上的不足使得 S540 在和 Voodoo3 等产品的比较中不占上风。而且相对于它的性能来说，和 Voodoo3 相近的价格也显得过高了一些。

当然，我们无法忽视 S3TC 技术的优势，如果支持此项技术的游戏越来越多，Savage4 在这一轮显卡大战中还有一拚。Diamond 本身已经将生产的显卡分为两个系列—高性能 Viper 系列和低价 Stealth 系列，因此把 S540 定位在后者也明显表示出厂家本来也没有把它定位于高端市场的想法。所以如果它的价格能够再低一些，完全可以成为一款高性价比产品。

就在本文即将结束时，传来 S3 收购 Diamond 的消息，希望 S3 在借助 Diamond 产品的优秀品质和技术实力基础上不会像 3dfx 那样对其他厂商“绝情”，同时希望它能够在芯片设计上不要过于追求各种“特性”，而是加强对性能问题的考虑，因为再漂亮的画面如果成为了幻灯片式的播放也就失去了游戏的意义。



Chance 体验：

帝盟产品的质量、做工和用料一直在用户心中是个不倒的品牌形象，这次的 S540 也没有令人失望，板卡本身无可厚非。不过在 Chance 看来，如果说 S3TC 技术本身是种有益的研发尝试，那么在使用这种技术的显卡上安装 32MB 显存就完全是个“笑话”了。按我的个人看法，S3TC 最大的优势在于通过高达 1:6 的材质压缩，在有限的显存空间内容纳更多的 3D 材质。照此计算，8MB 显存的 Savage4 可以处理 48MB 的材质，这早已足够应付目前和未来 6 到 9 个月内所有的 3D 游戏，而 32MB 的版本可以容纳 192MB 的材质！！！在有了 S3TC 技术后，这简直是种浪费行为，由此导致的成本提高，最终当然也是“羊毛出在羊身上”。当这样的显存容量也不敷使用时，相信 Savage4 这颗芯片也早到该淘汰的地步了。如果倾心于芯片的强大能力，TNT2 和 G400 是不二选择；离不开 Glide 的软件，决定了 Voodoo3 的生命力；低廉的价格，是 Blade3D 存在的理由，更因此被整合到 Intel 的 810 芯片组中；32MB 的显存，在诸多第 4 代显卡中遍地开花；那么已经采用了 S3TC 技术的 Savage4 却又配备 32MB 的高容量显存，这样的安排到底是要面对哪些用户群？Chance 想不明白，您呢……？

ATI 游戏杀手

—XPERT 128

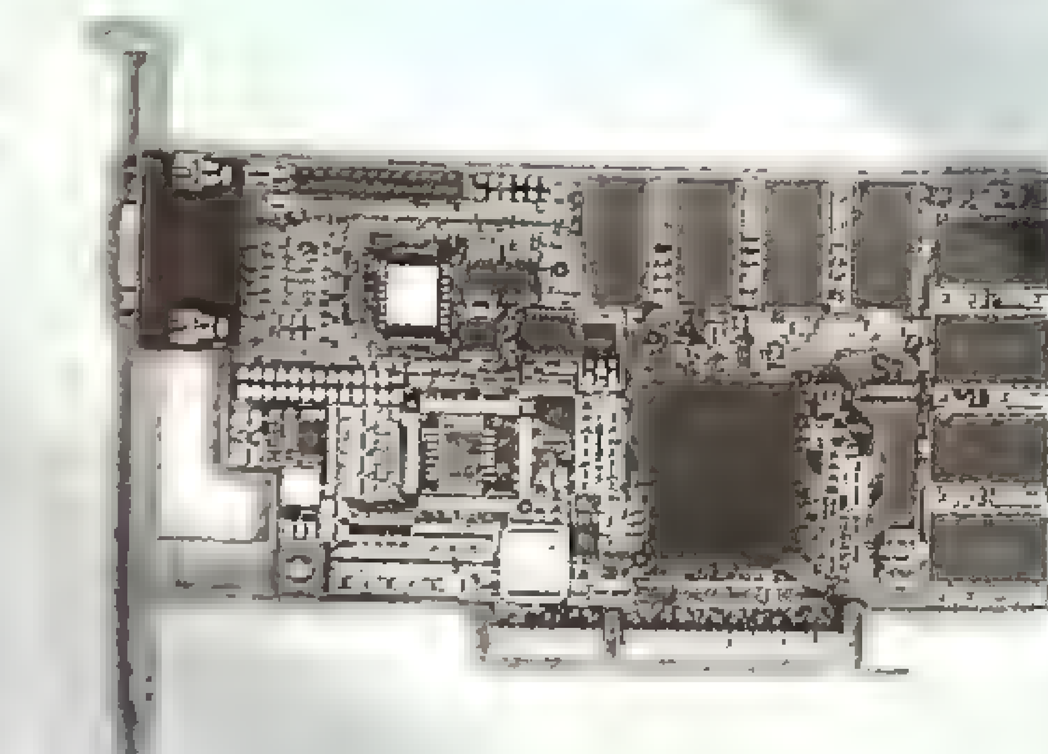
名称	ATI XPERT 128 狂飙卡
性质	3D 图形加速卡
厂商	(代理)北京东方讯怡电脑有限公司 电话：010－62526016
特色	一流的稳定性和兼容性
不足	速度不尽理想
售价	人民币 940 元

■文/槐仲

当我沉醉于 3D 游戏的华丽画面时，画质一旦受到显卡影响，有所变坏时，全宇宙最肮脏的语言就会回响在银河系某颗蓝色的星球上，不过好在这颗星球上，还有几个为了平息大家怒火而拼命工作的伙计，ATI 就是其中的一个。

当我拿到 XPERT 128 时，第一个念头就是 ATI 迟到了。XPERT 128 虽然用的是 ATI 最新 Rage 128 GL 高端芯片和 16MB 的显存，但再怎么说，Rage 128 也是上一代的 3D 产品。市场上以 Voodoo3 和 TNT2 为代表的第 4 代 3D 卡都已全面杀上来，XPERT 128 还有自己的存活空间吗？

XPERT 128 市场定位面对 3D 玩家。迎面而来的却是来势汹汹的第 4 代 3D 显卡竞争，作为最晚上市的 3D 卡，XPERT 128 还是有几招绝活：2D 方面，128 位内存总线引擎可以实现快速而优秀的 2D 性能。3D 方面，更有 4 大法宝。



1. 超标量着色技术（Super Scalar Rendering）：简称 SSR。通过双材质通道技术实现，就象有两个 3D 图形引擎同时工作一样，可以一个时钟周期完成两个像素处理工作，从而使 3D 图形性能成倍增加。

2. 单通道多材质技术（Single－pass Multi Texturing）：简称 SMT。该技术是应大规模 3D 游戏对处理多材质，提供特殊 3D 效果要求而产生的，同时处理材质及其阴影和灯光的 3D 效果。以前的单材质技术必须做第二步图形处理以实现这些特殊效果，因而降低 3D 图形生成速度。

3. 双缓冲体系架构（Twin－Cache Architecture）：简称 TCA。这是 ATI 提高性能的又一个卓越体系架构变革。它通过结合材质缓存和像素缓存而大幅度扩大内存带宽，可以使系统图形应用在任何情况下均使用双缓存结构以获取最佳性能，无论是 2D 应用还是 3D 应用均可以于此获益。

4. 多命令并发引擎(Concuttent Command Engine)：简称 CCE。ATI 专门为 Intel 的 PⅡ和 PⅢ系统优化，以获取最佳性能。通过同时运行图形处理指令来加快处理速度，充分利用 AGP 总线传输能力。

为了解 XPERT 128 真正的游戏能力，拿出我的看家法宝：《Quake3 Arena Test》和《恐龙猎人 2》这两个对 3D 性能要求颇高的游戏来做测试，而且《Quake3 Arena Test》已经支持 32 位 Z 缓存颜色渲染，此项正是 XPERT 128 拼命宣传自己比别人强的地方，所以我把对 XPERT 128 的测试分为两个部分：先在《Quake3 Arena Test》下用 800×600 像素的分辨率，以 16 位/32 位 Z 缓存渲染玩游戏，后用《恐龙猎人 2》做 3D 兼容性测试。

测试的头半个小时，我几乎什么都没干，说白了就是玩了半个小时游戏，感觉只有 3 个字：太爽了。《Quake3 Arena Test》不愧是 3D 游戏的老大，佳作就是佳作，但 XPERT 128 也功不可没。原来在我的 Savage3D 上跑《Quake3 Arena Test》简直就是惨不忍睹，XPERT 128 完全恢复了《Quake3 Arena Test》应有的本色，无论是天空、水面和人物都反映得非常准确。最有意思的是《Quake3 Arena Test》用了真人皮肤贴图，而 XPERT 128 的画质如此细腻，以至我看见敌人后忘了打，一个劲地往前跑，想看到底长什么样，挨揍才想起来还手，想必脸都被他们打肿了。



废话少说，通过对《Quake3 Arena Test》16 位 Z 缓存渲染对比后才发现，XPERT 128 的 32 位 Z 缓存渲染的确不一般。大多数 3D 卡在 16 位 Z 缓存渲染下玩游戏和 32 位 Z 缓存渲染下玩游戏的性能差别比较大，而 XPERT 128 有了上述 4 大法宝后，在测试中的差别居然不到 15%。

XPERT 128 也有问题，在《恐龙猎人 2》的测试中，有一种 3D 特效有问题。有一关，当潜入水中向前游时，如果回头看，会发现原来应该有贴图的地方贴图全部消失，把头转回去再转回来，贴图又全没问题。我不知道这是游戏本身的问题还是 XPERT 128 的问题，但在我朋友的 TNT 上就没有出现这种现象。不过应当承认，XPERT 128 的画质是我见到的最好的画质之一，感觉中比 TNT、Voodoo2 和 Banshee 要好。

总的来说，XPERT 128 应该不属于这最新一代 3D 卡，它比上代卡有很大改善，但又比不上第 4 代 3D 卡。算来算去，只能定位为 3.X 代产品。但究竟 X 是 1 还是 9，只能大家自己去评判了。不过各位看官别忘了我的话：甭管什么产品，只要自己觉得爽就行。

Chance 体验：

在编辑这篇文章时，我得到了 3 个消息，1、《Quake3 Arena Test》的 1.06 版推出，修正了部分 1.05 的错误，增强了光影表现；2、ATI Rage 系列显卡推出了最新驱动程序 6155、CDH21 和 1231 的 ICD 混合版(7 月 17 日发布)，这个版本将部分原来用在 NT 下的驱动代码融合进来，有效增强了 ATI 产品在 Win9X 下的 OpenGL 表现；3、ATI 产品价格又有所下调，已经愈加合理。在实际使用中，Chance 将 XPERT 128 先后安装在 4 台不同配置的电脑上，在不同的主板和 Win9X 下，ATI 产品优秀的稳定性和兼容性给我留下了很好的印象——虽然它的速度明显不是第 4 代显卡的对手。ATI 的 32 位渲染也不是徒有虚名，调用后带来的画面改观等待您亲自去品味。

终极散热—水冷实战篇(一)

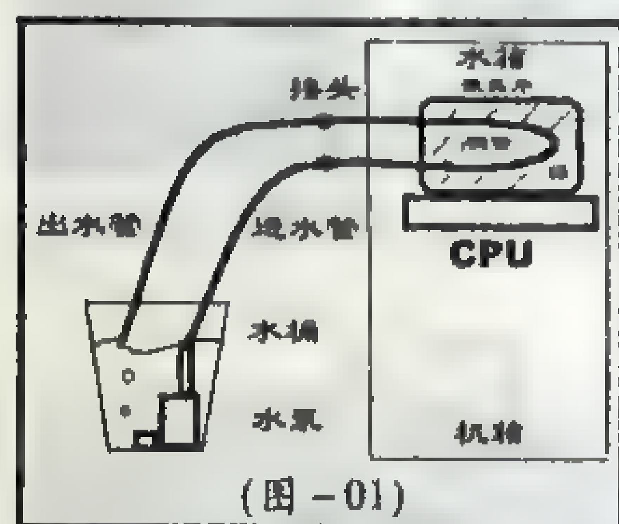
文/拳头

正常状态下的CPU，使用散热片和风扇组成的强制风冷系统完全可以对付夏季的炎热。超频/超压使用的CPU会产生更多热量，只有将这多余的热量带走，CPU才能正常工作，超频才能成功。因此本文谨对电脑爱好者中喜爱超频的朋友介绍一种简单、安全而有效实用的散热方法——水冷法。通过制作水冷器的亲自实践，获得理想效果的同时，也能增加DIYer们的动手能力。

水冷器原理

通常的风冷系统利用空气做为媒介，将热源产生的热量经散热器表面带走。由于散热片表面积不能做到很大，即使换用最快的大风扇对散热器进行强制风冷，效果也很有限，基本上无法满足超频后制冷的需要。水冷原理是利用水作媒介，将热源产生的热量经散热器带走。由于水的热容量远大于空气，因此只要少量水就可以起到很理想的散热作用。

水冷器的结构



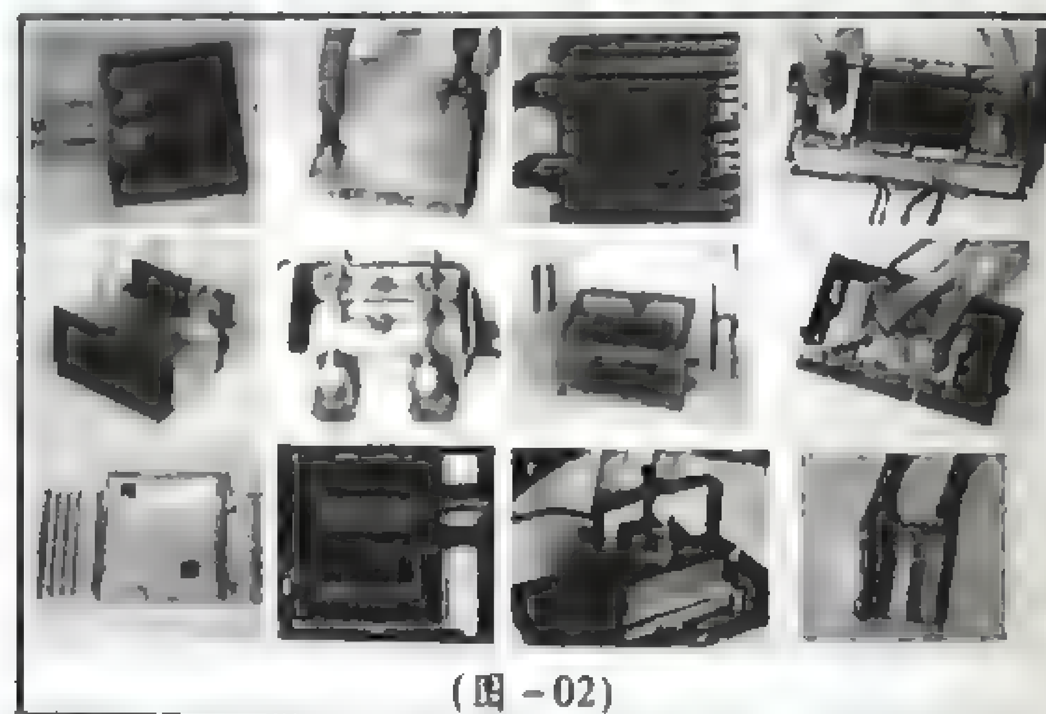
(图－01)

水冷器由两部分组成：水箱和循环系统。其中水箱安放在需散热物体上，而循环系统包括管道、水泵和外围大水箱3部分。水泵将外围大水箱的水抽到管道中流进水箱，交换热量后的水再经另一条管道流回外部水箱(图－01)

制作水冷器的关键

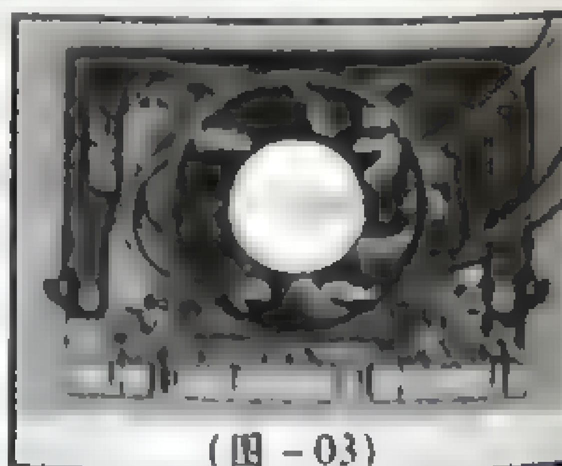
虽然水冷技术经过爱好者们不断改造已经有了很大改进，但由于普通水中含有杂质，是电的良好导体，同时其中的杂质也对线路板和元器件有腐蚀作用，因此实用水冷器的制作成败在于是否漏水以及是否有漏水的可能。

日本和我国台湾省的DIYer们在制作水冷器上有较深造诣，不断有新作品推出，其中台湾的"超频天堂"就囊括了各种制作精良的水冷器方案及成品。但另一方面，他们又存在明显不足：管道与水箱的连接都在计算机机箱里，无论做何种防漏处理，理论上都存在漏水的可能或意外。因此其中众多的方案并不具备家庭实用的可能，仅限于少数DIYer降低CPU温度或探索CPU超频极限之用(图－02)。本文介绍的水冷器无论在制作工艺，还是防漏水等安全性上的处理都比较简单实用，最突出的优点是不存在机箱内漏水的可能。


(图－02)

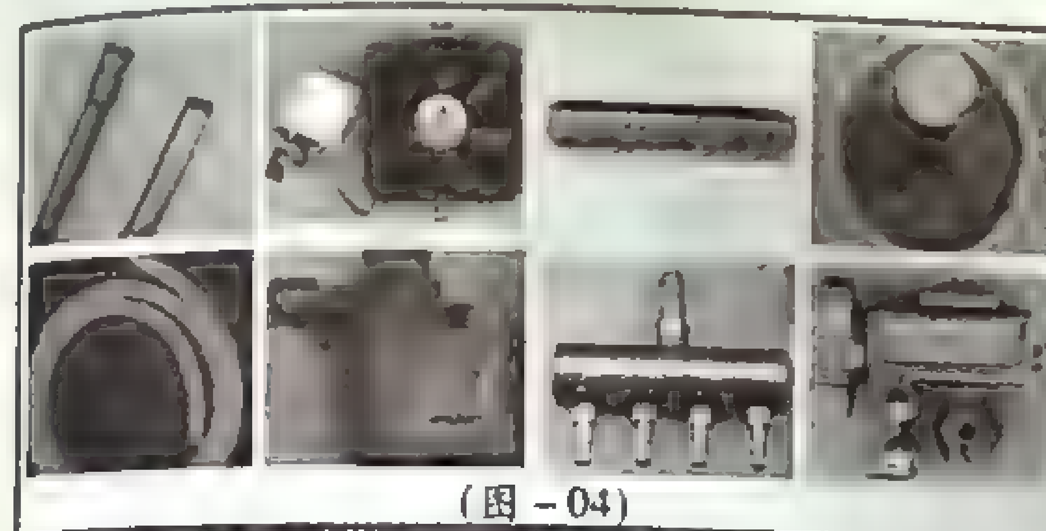
实用水冷器的结构

本水冷器的水箱由铜管和散热片组成，由一条铜管盘绕在原来CPU的散热片或专门制作的散热片上。铜管进水口和出水口都延伸到机箱外，在机器内没有任何接头，不存在漏水的可能。而循环管道将伸出机箱外的铜管用两条软塑料管分别接到水泵和外部大水箱中，完成水泵进水到出水的过程。内部水箱的散热片按传统方法与CPU或其他需散热部件紧密接触就可以了(图－03)。


(图－03)

制作过程

现在市面上主要流行的CPU按接口方式分为Slot 1和Socket系列两种，其中Socket 370接口的CPU可以通过转接卡插在Slot 1主板上。水冷器根据CPU接口也分为Slot 1和Socket 370两种。相对来说，制作Socket 370接口水冷器要比Slot 1容易，因此先介绍Socket 370接口水冷器制作过程。

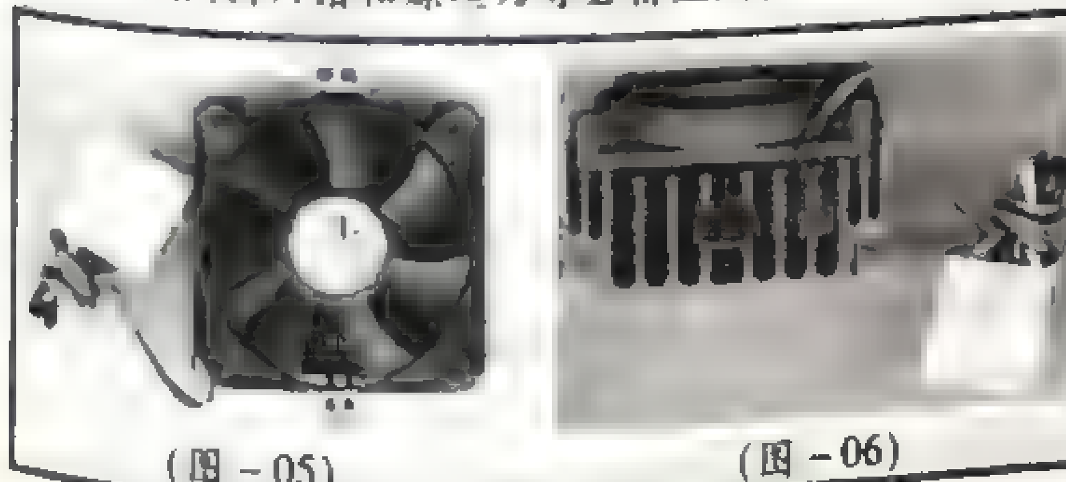

(图－04)

所用材料：(图－04)

* 空调用铜管，直径4～6毫米，长度1.5～2米/个，空调配件商店购买.
* Socket 370用散热片(需带风扇)，电脑配件商店购买。
* 焊锡条，每条0.5公斤，填补铜管和散热片之间空隙、提高热传导效率，五金/电子商店购买。
* 橡皮泥1盒，填补散热片，防止流注时泄露，灌锡时使用，文化用品商店购买。
* 进口细塑料软管，制作循环管道，连接水泵与水冷器，花鸟市场购买。
* 养鱼用低功率沉水水泵，带动水流动，进行热交换，花鸟市场购买。
* 水桶，外部盛水，杂货店购买。
* 细沙纸，抛光铜管、散热器表面，五金商店购买，也可以省略。

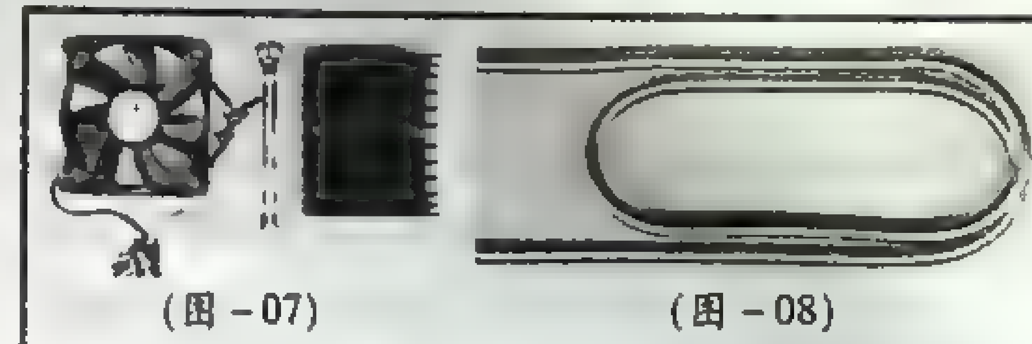
使用工具：

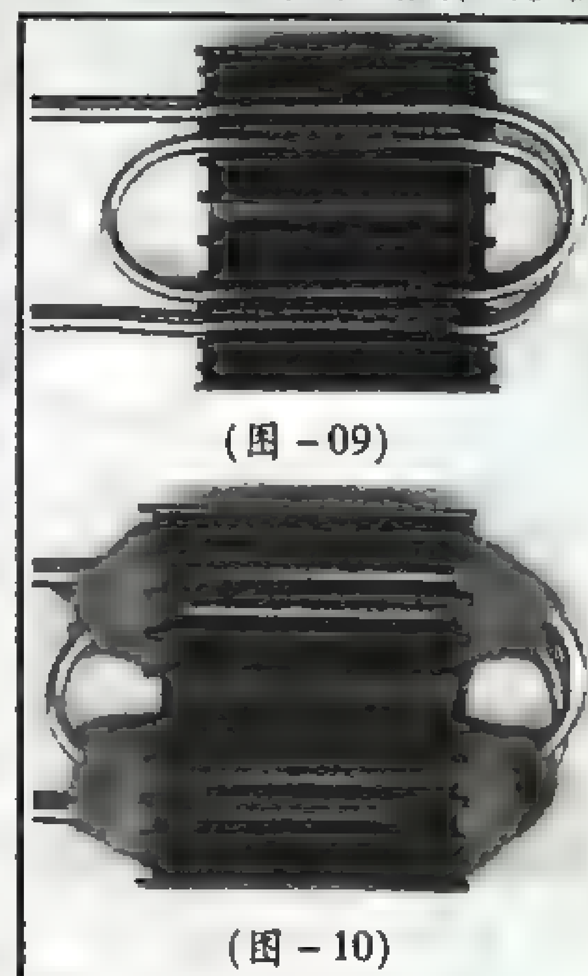
* 煤气灶具，用于融化焊锡条，没有通煤气的可使用液化气或其他无烟燃具。
* 医用注射器消毒铝盒，用来融化焊锡条进行浇筑，医药商店购买
* 铁网，用来将铝盒放在炉具上加热，可以自己买铁丝制作
* 尖嘴钳、斜口钳和螺丝刀等必备工具。
* 切刀和扩口器，分别用来切割空调铜管和将管道末端扩大后与塑料管相接，可请空调配件店老板代劳。


(图－05) (图－06)

仔细挑选一个Socket 370接口用散热片，要求体积比较大，注意不要选横、纵两个方向都开口的散热片(图－05、06)。根据散热片叉指间凹槽距离选择空调铜管直径，一般可选用4mm直径铜管，比较柔韧，既容易弯曲，又不会在做小半径弯曲时发生弯扁的情况，同时在机器里也容易弯曲，不影响美观，也不会因管道太硬而影响水箱固定。

将散热片上风扇拆下(图－07)，将空调铜管弄直、抛光后留出半米长度，然后象蚊香那样盘绕在散热片上(图－08)，要求铜管尽量盘绕在散热片叉指凹槽根部，盘绕圈数及铜管弯曲半径由实际情况判定，基本上是由最边上开始，弯回来时选择另外一边的第2条凹槽，再盘到启始位置的第2条凹槽，最后由另外一边的最外侧凹槽伸出。除弯曲管道时要注意转弯半径别太大或太小外，在沟里部分应平直，并尽量贴近散热片底部，这是整个制作过程中最重要的第1步(图－09)。虽然铜管只有4毫米直径，但做这样小的转弯也不算轻松，多实验几次就会找到感觉。这时出现最糟糕的情况就是转弯半径太小而弯扁了铜管，不过如果选用优质铜管(铜管颜色金黄漂亮、管壁均匀且比较厚、弯曲性好)一般可以做到6～7毫米转弯半径(弯曲直径有12～14毫米，别看错啦！)。


(图－07) (图－08)


(图－09)

(图－10)

用橡皮泥将每边伸出的两组/四根铜管包住，并将散热片侧面堵上，目的是防止浇筑在沟里铜管上的焊锡流出，用料宁多勿少(图－10)。如没把握，也可将其他不灌锡的沟暂时轻堵上，防止浇筑时错倒在其他沟里。

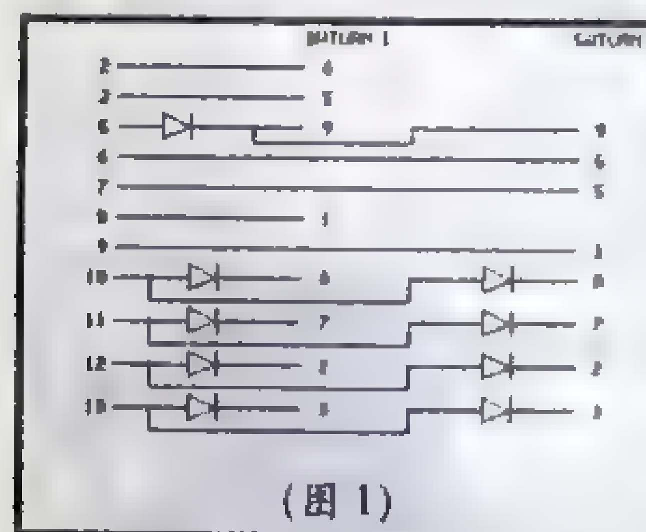
(未完待续)

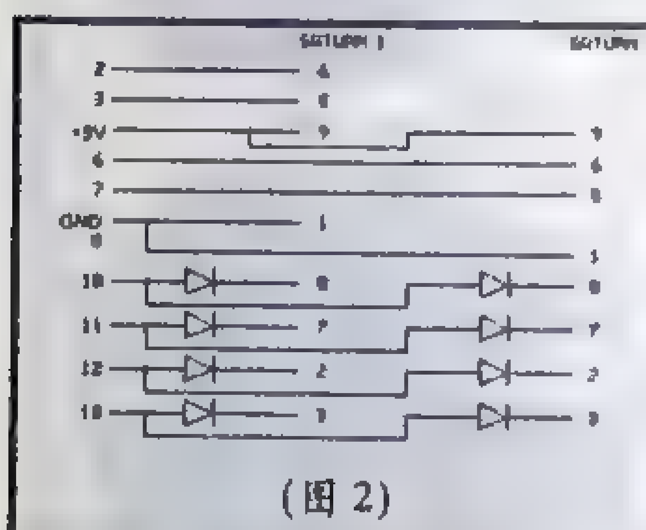
土星(SS)手柄完全改制白皮书

文/Monster

上次是对 PS 手柄动手脚,这次该"折腾"SS 手柄喽。众所周知,SS 手柄非常适合用来玩格斗游戏,而这恰恰是 PS 手柄的天生不足,且 SS 手柄价格低廉,容易购买。如果你是一个格斗游戏迷,有一款称心的手柄是非常重要的。OK,闲话少说,切入正题。

下面是仿照原作者电路简化之后的电路图,可以同时接两个 SS 手柄,所用二极管为 1N4148 或 1N914(图 1)。和 PS 手柄一样,主板不同会导致手柄使用上的很大差异。好友 fjzdb 经过分析后,对电路做了一些改进:由于手柄的[9(黑)]是整个手柄驱动电压(+5V)所在,所以可以通过其他方式获得,比较稳定且距离比较近的电源仍然是声卡的游戏口。但光有一根线无法形成电压,所以还要接地。游戏口的[5]、打印口从[17]开始都是地线,选定一个焊接最方便的地线接在手柄的地线上(白),这样就形成了+5V 电压,能够正常驱动手柄。电路图如下:(图 2)。为避免造成不必要的误会,这里给出 SS 手柄导线颜色顺序,从[1]到[9]依次为:白、灰、黄、棕、红、橙、蓝、绿、黑。

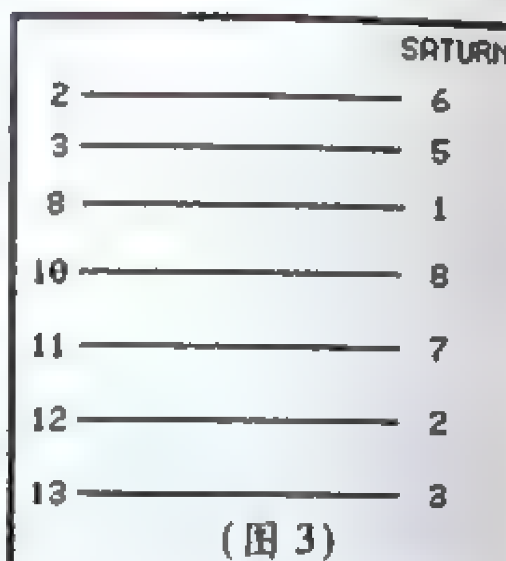

(图 1)


(图 2)

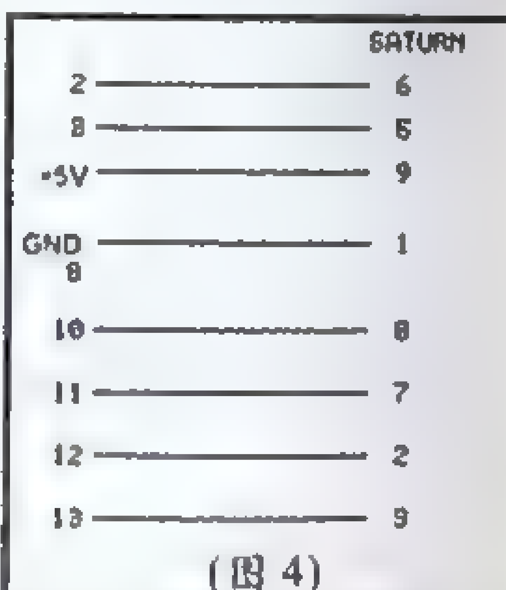
由于这个电路所采用的电压比原作者电压更强也更稳定,所以能保证比原作电路更高的兼容性。而且使用 NiGHTS 专用手柄(编号 HSS-0137)和飞行摇杆等其他需要稳定驱动电压的 SS 外设时,一般也不会出现问题。

上面的电路都是针对双手柄,如果你只想使用一个手柄,可省去手柄驱动电压,并将电路中的二极管用导线代替,电路图如下:(图 3)

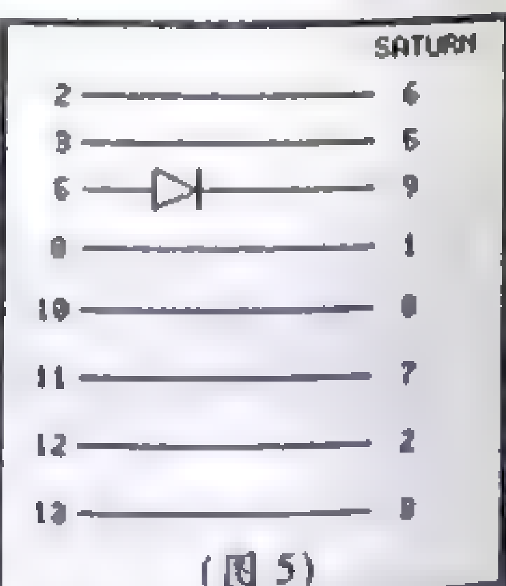
文字描述:白—8、灰—12、黄—13、棕—悬空、红—3、橙—2、蓝—11、绿—10。很简单吧?区区 7 根导线就完全解决问题,应该再没有比这更简单的电路了。不过需要注意的是:一般情况下,这个电路仅适用于 SS 普通手柄,对于 3D 手柄或其他较大手柄可能会出现无法正常使用的现象。主要是因为驱动电压不够造成,解决方法很简单:在打印口的[5]到手柄[9]上加一个二极管,或是直接接+5V 就可以。这样电路图就变成了下面的样子:(图 4、图 5)。



(图 3)



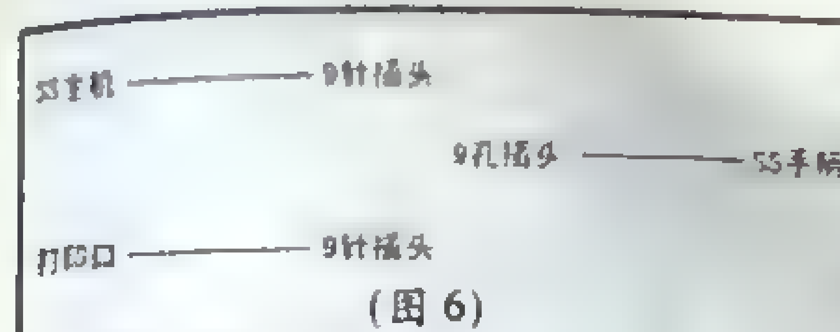
(图 4)



(图 5)

OK,电路介绍就此完毕。需要注意,以上所有电路都是直接针对 SS 手柄接口而言,就是说,要"破坏"SS 手柄插头才能够改装。那么有没有不破坏 SS 手柄的方法呢?很遗憾,似乎 SS 没有延长线售卖—我几乎跑遍北京所有游戏专卖店。后来看到一种原装 SS 手柄 6 分插,但是近 300 元的价格令人咋舌。如果你需要让这个手柄能够同时在电脑和 SS 上使用,那么是绝对不能直接在插头上改装的,只有自己想办法了……

Monster 的改装方法有两种:1、加装切换插头;2、自己制作"延长线"。前面一种方法听起来有些费解,因为我不知道怎样才能用最少的文字来形容这个方法。在 SS 线上,离手柄插头 20 厘米地方剪断,然后在两端分别装上公母插头,这两个插头接在一起的时候就相当于一个普通 SS 手柄。接下来再找一根导线,制作转接电脑上的电路。而在这根线的末端也加一个插头,使得导线能够和 SS 手柄插头来回替换。示意图如下:(图 6)



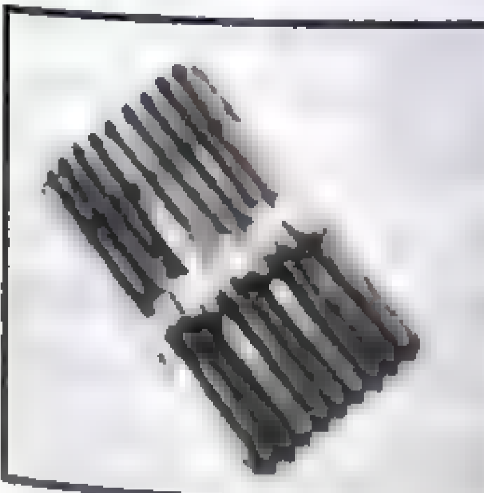
(图 6)

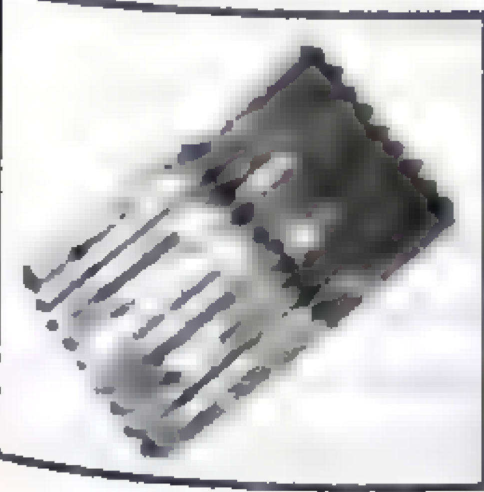
这样完成后,需要在 SS 上使用时,就接标准的 SS 插头;想在电脑上使用,换上自己制作的打印口插头就可以了。

真~~麻~~烦~~!这是我按照上面方法装好手柄后唯一的想法。难道我每换一个手柄都要如此折腾一番?夸张!还是手柄延长线来得爽,整个制作过程根本就没有手柄的事,而我还可以把朋友的电脑战机摇杆拿来用,呵呵……

其实要制作 SS 手柄"延长线"也并不是一件很困难的事,好友 Egg 这次充分发挥自己的"聪明才智",终于解决了这个问题。原材料清单如下:

* 打印口插头一个;
* 二极管和游戏口插头;(根据自己实际需要而定)
* SS 手柄导线一根(需破坏一个 SS 手柄,可低价收购二手货;或干脆买最便宜,这样弄坏了也不至太心疼);
* 2.5 毫米厚,长塑料尺一把;
* 粗裸导线若干(别太粗,看下面制作过程,然后自己定一下粗细);


(图 7-1)


(图 7-2)

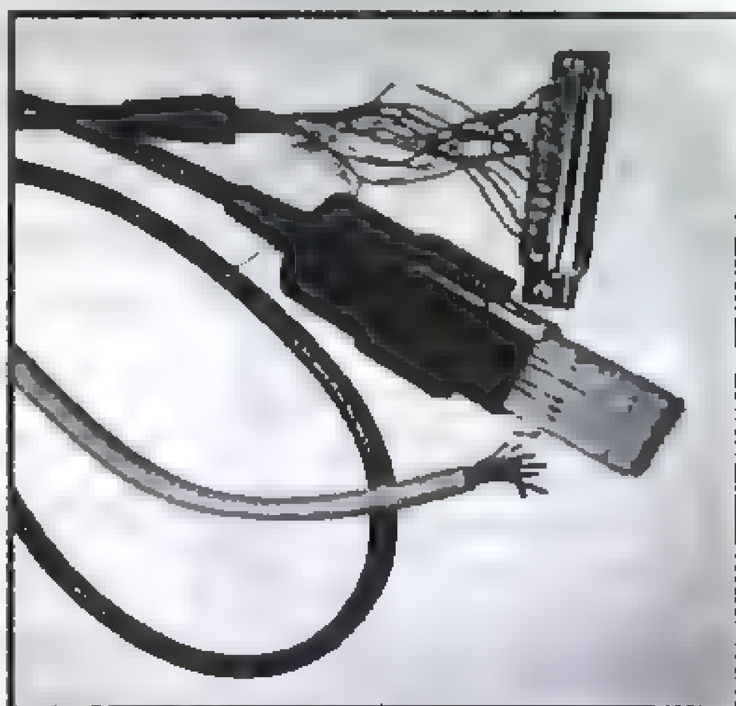
首先根据自己机器实际情况选择合适电路,焊接到 SS 手柄导线。要注意,因为我们制作的是手柄"延长线",所以要将导线顺序反过来。文字描述如下:白—+5V、灰—10、黄—11、棕—2、红—3、橙—悬空、蓝—13、绿—12、黑—8 和 GND。

好,现在我们得到一根一头是电脑打印口,一头是 SS 插头的转接线。这一步不会花费多长时间,关键在下面的步骤:

拿过长塑料尺,裁下长 40 毫米、宽 19 毫米的一小块(这里的长度均为估算值,请读者根据实际情况仔细测量;具体尺寸以能同时插入转接线和 SS 手柄插头并能轻松拔出为准)。仔细测量 SS 手柄插头内 9 个端子(这个词好象不大准确)的位置,然后在刚才裁好的小方块上划出对应的凹槽(注意:用文字可能很难描述,各位如果有不明白的话请见实物图)。

然后将已准备好的导线用强力胶按凹槽位置粘在塑料方块上。整体厚度仍以同时插入转接线和 SS 手柄插头并能轻松拔出为准(图 7:由 Egg 制作的,上天盖地、举世无双、工薪之友、童叟无欺、霹雳金牌—小插头)。

OK,搞定!收~~工~~啦!现在我们已经做好 SS 手柄"延长线",不用对 SS 手柄作任何改动就可以将它们接在电脑上使用,快去试吧!按上期杂志所写方法安装驱动后,选择[Saturn],对手柄进行测试。普通 SS 手柄在这里马上就能够响应,而 NiGHTS 手柄要在[Saturn]下面的两项中起作用。如果手柄没有任何反应或无法正常使用,请检查线路是否接触不良或接反,如果还不行,则考虑换一种电路试试。(图 8:上天盖地、举世无双、工薪之友、童叟无欺、霹雳金牌—转接线之暴露工作状态)。


(图 8)

最后还得声明,本文所写内容均经实际测试,但作者及本刊不对任何由制作失败带来的后果负责。并且 Monster 在此声明,我不销售任何改装后的成品(包括 SS 及 PS),所以请不要再来信询问购买事宜。如果改制过程中遇到困难,欢迎到论坛与大家一同讨论,网址为:http://xforum.yeah.net。

写到文末,还是不能不提起在本文撰写过程中,曾给予 Monster 极大帮助的朋友们:

北京大学 Egg:感谢内容见上期杂志;

福建网友 fjzdb:帮忙改进电路和很多建设性的意见;

瀛海威时空 Carl Wang:捐赠给我 SS 手柄(嘿嘿,被我拆掉了);

网友 Cowboy、sprite 和 WDPQU,虽然从未见面,Monster 却得到你们莫大帮助!谢谢!!

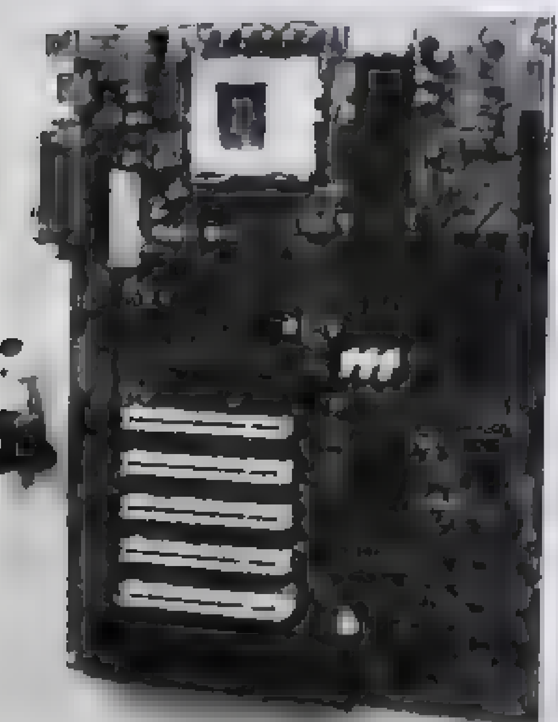
海外传真
(99年8月号)

■文/飞翔鸟·程远

6月1日至6月5日，宝岛台湾的台北世界贸易中心展示场和台北国际会议中心举行了本年度"COMPUTEX TAIPEI'99"大展。这个一年一度的盛会如往年一般吸引了来自世界各地的电脑厂商参展。每年的"COMPUTEX TAIPEI"都会有不少引人注目的新品参展，今年自然也不例外。这次就让笔者先为大家介绍一下本次大会中展示的几款引人注目的主板吧。

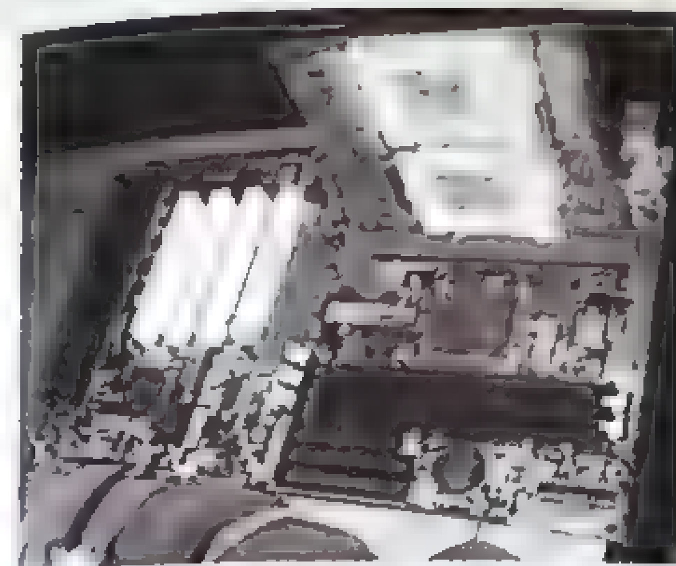
首先是"升技"的几款新品：BP6和BE6/BY6(图－01)。相信大家一看就会明白为什么笔者觉得它吸引人。不错！它正是使用Intel440BX芯片组、专门供PPGA封装的赛扬使用的双CPU主板。当大家谈论改造Socket 370转接卡使用双赛扬时，笔者就在想，鉴于双赛扬正在被越来越多的玩家所接受，占有的和即将占有的市场份额不容小觑，一定会有厂家开发支持双Socket 370的主板。有了双Socket 370的主板，对那些想用双CPU的玩家来说无异如虎添翼，不但不用担心转接卡与主板的兼容性，还可以减少因转接卡而带来的杂波干扰，大大提高CPU超频成功率。说到超频，升技的金字招牌—Soft Menu Ⅱ依然健在，也就是说，即使使用双赛扬，组装电脑时仍然象以往的升技主板一样免受跳线的烦恼，还可以悄悄地加一点电压。


(图－01)


(图－02)

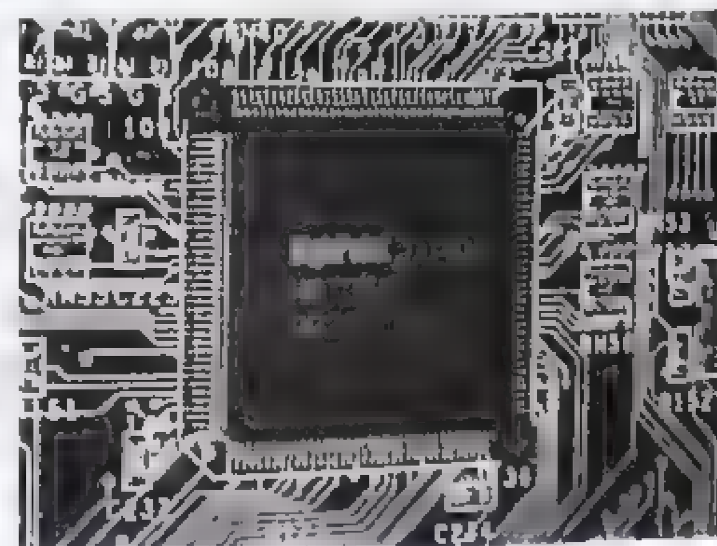
至于BE6/BY6(图－02)，则是为升技占据今天的市场份额而立下汗马功劳的BH6后继产品，其中BE6是Slot1接口，而BY6则是采用Socket 370接口，最大的特点是支持Ultra ATA/66。这两款主板与BH6一样是采用440BX芯片，按说本不该支持Ultra ATA/66，但升技通过在主板加装一块独立的IDE控制芯片的"笨办法"实现了对Ultra ATA/66的支持。笔者以为，升技之所以会推出这一别致产品，估计是因为急于在Intel820芯片组正式推出之前的这段空白时间中，保持自家产品的技术优势以维持在用户中的知名度。升技现有的BH6/BX6在市场所占地位正在日渐下降，倒不是因为它们性能不好，恰恰相反，这两款主板性能都属上乘，且工作稳定，问题在于其他厂家不断推出新产品(哪怕是新瓶装旧酒的西贝货)，升技如果不适时推出"新产品"，难免会给人留下技术上落于人后的印象。其实严格说来，支持Ultra ATA/66在眼下并没有多大实际意义。事实证明，在现阶段使用单个IDE硬盘时的速度瓶颈仍在于它的内部传输速率而不是接口速率。使用支持Ultra ATA/66的IDE接口卡或在主板上加装IDE控制芯片给用户带来的最大实惠在于可以增加IDE接口的数目，换而言之就是能在一台机器上连接更多的IDE设备(BE6/BY6可以连接多达8个IDE 设备)。还有，刚才提到的BP6也装有支持Ultra ATA/66的IDE控制芯片，因此它也支持Ultra ATA/66。

说起QDI，大家一定会想到我国IT业的那一面大旗，尽管对它"想说爱你不容易"，但它好歹是自家"民族产业"(遗憾的是这一点得不到资深玩家的认可)，需要多多"扶持和帮助"。就是这个QDI，在COMPUTEX上爆出一个大冷门，做出了一种令人意想不到的Socket 370转接卡，严格地说，是转接卡＋主板的套装。这种转接卡居然在一个Slot 1插槽上装两个Socket 370！大家看看所附图片就会明白它的惊人之处。(图－03)


(图－03)

使用这一转接卡后，QDI主板将拥有较现有其他品牌主板更强的可扩展性。例如在该主板上，用户可以先用一般的Slot 1接口SEPP版赛扬，必要时装上转接卡，即可使用频率更高的新型Socket 370接口PPGA版赛扬，最终更可以升级成双赛扬系统。不过可惜的是，双CPU工作时必不可少的APIC芯片不在转接卡上，而是做在了主板上，就是说该转接卡不能在其他主板上使用。另外由于该转接卡块头相当大，因此插上卡后，需要有足够的机箱空间才能容纳这一套主板＋转接卡(鄙人比较孤陋寡闻，迄今还没见过有这么宽的机箱，只怕用这转接卡还得再去买QDI特制机箱！这……这QDI还真会做生意，卖块转接卡能引得你连主板和机箱也一起买下，真不愧是我国IT业界的骄傲，前途无量啊！)。

既然本期海外传真出现这么多双CPU主板，那么索性最后再为大家介绍一款Tyan产的双CPU主板吧(图－04)。该主板独特之处在于采用的控制芯片组不是Intel产，而是VIA的 VT82C693A (Apollo Pro Plus 133，不过在本次COMPUTEX上，VIA已将其正式改名为Apollo PC133)。要知道面向一般零售市场发售的双CPU主板无一例外采用Intel控制芯片组，而且VIA声称VT82C693A本身并不支持双CPU系统。那么Tyan是怎么做到的呢？据Tyan工程技术人员称：他们在主板上加载了APIC芯片(Intel产)，重新改写BIOS，重新设计线路板。鉴于使用VIA芯片组的单CPU主板与一般使用Intel芯片组的主板相比，价格上有很大优势，因此有理由相信，这款双CPU主板在价格上也将比普通使用BX芯片组双CPU主板低廉许多。


(图－04)

本期海外传真本来到此应该结束，可截稿之前传来BP6正式上市的消息，笔者忍不住还要再画蛇添足一下。看到实际产品，发现BP6除上文所述特点外，还有许多诱人之处。例如它拥有丰富的外频设定选项，从66MHz(PCI＝1/2)到133MHz(1/4)共26种。尽管高于100MHz的外频选项并不多，但在82MHz到100MHz之间可以按1MHz为单位逐渐提高外频，这在今天具有相当大的现实意义。因为外频能够轻易超上100MHz的赛扬300A和赛扬333正在逐渐从市场上消失(这里指海外情况)，事实上用户买到的赛扬最低主频也有366MHz或400MHz。这些赛扬能超上外频100MHz的机会微乎其微。因此对用户而言，与其提供丰富的高于100MHz的外频选项，还不如多提供些82MHz到100MHz之间的外频选项更具有实际意义。现阶段对普通用户而言，赛扬工作频率的实际上限为500MHz左右，使用BP6应有尽有的外频选项，可以轻易接近这个极限，以得到对硬件投资最佳的性价比。

另外经证实，BP6上采用Ultra ATA/66专用控制芯片为High Point Technologies(HPT)公司生产的HPT366(图－05)。BP6的包装盒里同时还附带HPT366专用驱动程序和支持Ultra ATA/66的80针IDE扁平线，购买BP6的用户只要拥有支持Ultra ATA/66的硬盘，就可以马上享受高速硬盘读写如飞的快感！当然这不过是开个玩笑，现阶段硬盘的内部传输速率还远低于接口速率，因此采用Ultra ATA/33还是66对速度没有影响。您也许会问：既然如此，那主板支持Ultra ATA/66的意义到底何在？笔者认为，现阶段支持Ultra ATA/66的最大意义在于保障将来的升级潜力。因为这段时间以来，硬盘读写速度正在不断提高，也许今年年底推出的硬盘就会超越Ultra ATA/33的承载能力，那时想充分发挥高速硬盘的性能优势就必须使用支持Ultra ATA/66的主板。不过对于BP6来说，由于它在Intel440BX芯片组之外附加专用IDE控制器，因此支持Ultra ATA/66给用户带来的最大好处就是能提供多达4个IDE接口，使您可以在一台电脑上使用多达8个IDE/ATAPI接口设备。尽管实际使用时还有一些限制(诸如HPT366占了IRQ11的中断且无法释放和使用Ultra ATA/66模式下的硬盘做引导盘时无法使用另外那2个IDE接口等)，但笔者坚信它将是一块具有划时代意义的新型主板。

最后，悄悄告诉您，BP6在日本实际售价不过20000日元，折合人民币还不到1400元。对那些想装双赛扬的朋友来说，只要花这点钱就可以得到BX芯片组双CPU主板、两块转接卡和Ultra ATA/66控制卡，真是非常超值啊！不管您怎么想，反正笔者是下决心在Windows2000(唉！谁让咱平时不用NT和UNIX呢)推出之后买一块来玩玩啦。

本栏编辑/Chance



《东方网神》

—轻易把我陷在网中央

文/晓铭

第一次认识《东方网神》是无意中进入网易，看到那里正在搞一个名曰：中国第一次软件网上首发式的活动，主角就是《东方网神》。我想无论什么东西，"第一次"总会让人充满好奇和幻想，于是不顾网络的缓慢与拥挤，冲进其中。

没想到网神的首发式会搞得这样热闹，置身其中，仿佛置身于一个真的热卖市场。有座谈会，有产品介绍，有幸运抽奖，有网络专家答疑；一边还有一个大的网上销售记数牌，不断变换着数字，也敲动着我的心。已经订购出了将近200套，网神真的如此出色？带着怀疑继续逛，看到一个"奇思妙想得奖品"的窗口，就跑进去把自己平时对网络工具软件的一些希望一股脑提了出来，琢磨着怎么也能有几条新鲜的点子让我得点儿五六的，谁知得到的答复都是一个：网神已经包括了您的想法。难道……难道网神真的是我理想的网络工具？终于，当销售记数牌的数字到了240的时候，我填写了购买单，买了一套网神回家。这也是我第1次网上购物。

打开网神的邮购包装，眼前是一个设计精美的盒子。蓝白底色设计加上一只可爱的小海豚，给人以一种明快的感觉。标语口号非常醒目：让Internet飞起来。可以吗？给慢如乌龟的网络装上翅膀，变成飞龟？还是掀起你的盖头来试试看吧。

一、安装网神

进入安装画面，可以看到3个选项：[安装《东方网神》]、[安装常用网络工具]及[网络教学]。试试第2项，没想到居然屏幕上显示出满满一屏网上工具软件提供安装。分为常用工具、网络游戏、主页制作和辅助工具等12大项48种，其中一些软件都是最新的版本。它还提供了推荐组合，为那些懒得选择的朋友提供帮助。对软件功效不明白，只要鼠标点击此处，就可以看到软件说明。

装备了网络工具，就可以正式安装网神了。网神硬件环境配置：CPU奔腾166MHz以上/内存32MB以上/硬盘空间30M(最小安装)；软件环境Win95/97/98/ 浏览器NetScape及IE 4.0版本以上

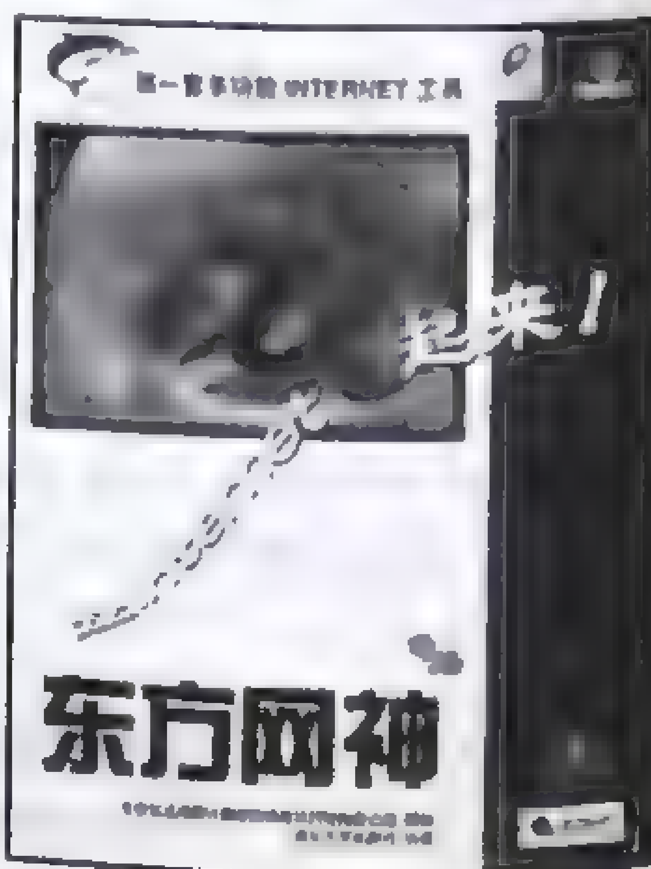
二、使用心得

1. 免费电子服务中心

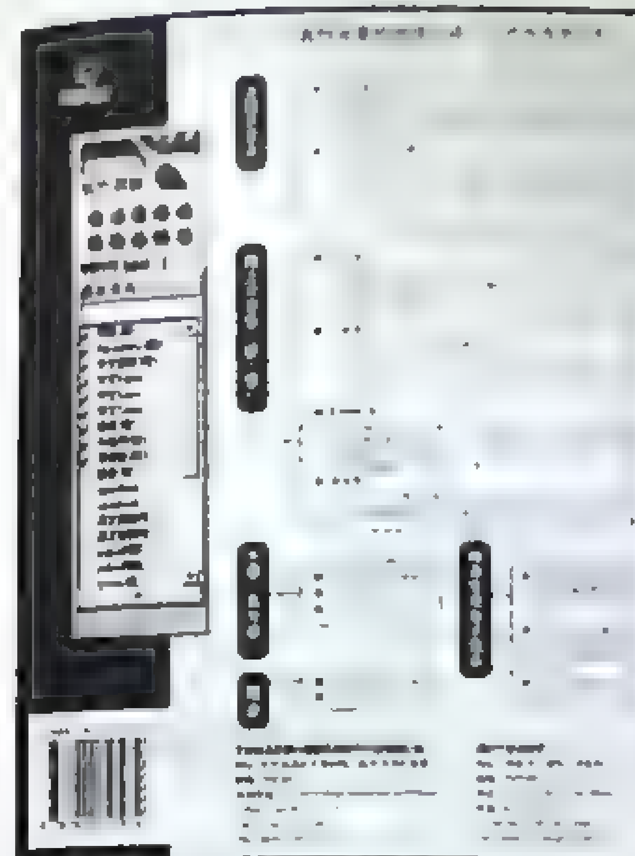
网神界面只占屏幕一角，颜色非常朴素。我随意点下某个标识，画面上出现了"电子服务中心"的字样，选择进入，里面的东东还真不少，有新闻中心、最新软件、娱乐信息和天气预报等7个选项。天气预报居然是最新的，新闻、娱乐也是，而且每项里面有数个提供地点，任由选择。看了一下说明，才知道这是由网神的娘家——实达铭泰公司向用户实时提供的各类信息，并且终身免费。哦……终身免费，我喜欢！

2. 特殊的电子邮件功能

享受完免费的电子服务，下面试试网神其他新花样。先发个E-Mail看看。网神除普通邮件功能，还有"E-Mail特快专递"功能。何为E-Mail特快专递？就是发邮件时，不经服务器而是由自己的电脑直接把邮件发送到对方电脑中。现在大多数人使用ISP提供的免费邮箱，发邮件时如果出现服务器阻塞，邮件无法快速到达。使用特快专递功能，就再也不会有这种情况发生了。网神还提供终端直送功能，只要收发E-Mail双方都装有Win95/98的"超级终端"，就可以实行 由于终端直送是点对点输送，所以邮件马上就可以到达收件人手中。



除以上功能外，网神还提供诸如批量发送邮件(用于发送Title不同，内容一样的贺卡等)，邮箱助理(可以方便地管理多个邮箱，并且可以自动删除不符合你要求的邮件)等功能。



3. 全面的搜索代理Search Now!

信息化世界中，怎样能够快速查找自己需要的软件，把有限的人力财力用好，这一点相信网神的Search Now！搜索系统绝对可以帮上大忙。Search Now！集成了包括中文网易、雅虎、新浪；繁体的怪兽、Openfind；以及英文的Yahoo、lycos等20多个著名搜索引擎。你可以单选一个搜索引擎进行搜索，也可以启动Search Now!全面搜索。只要输入想要找的站点名称(中英文皆可)，Search Now!就开始全面搜索。

4. 快速下载DownLoad Now!

(1) 支持多任务、多链接下载，可以一次下载多个文件；

(2) 支持断点续传；

(3) 优秀的错误处理能力，自动纠正下载文件的错误，当下载文件错误率或下载超时的时候，会自动停止；

(4) 自动重试链接能力，文件下载出现错误，它会自动停止，转而开始其他下载任务；

(5) 支持HTTP和FTP下载，在下载过程中以HTTP代理服务器作为下载代理服务器；

(6) 自动断开链接功能，在指定文件下载结束后，自动退出网络或关闭计算机；

(7) 一定的反病毒能力，可以自动调出指定杀毒软件进行下载文件清洁工作；

(8) 自动捕获能力，指定捕获对象文件，在下载中可以自动将符合要求的文件下载至浏览器和剪接板。

5. 形象的可视化书签

作为功能强大的网络工具软件，网神还收集了许多非常好的网站，有十几个大的商业网站及100多个访问量最大的个人主页。并提供网站照片，非常形象化。如果想查找相关内容，只要在可视化书签输入框中填入想要寻找的内容，单击回车键就可以开始查找，找到的网址会自动存档。如果要将找到的网站进行分类，用鼠标右键拖动就可以了。

想要将找到的网站留个影，只要在IE浏览器地址栏的显示图标上按下鼠标左键，拖到网神窗口的书签组中就可以了。确定分组后，一个既有网页标题和网址、又有预览图的可视化书签就制作完成了。

6 高效的快速浏览

网上冲浪，无边无尽的信息让人欢喜让人忧。想要找点什么，得在无数未知窗口前点击，就好象想吃点肉，先要到养猪场看看猪一样，多麻烦(Chance：唔，怪怪的比喻)！网神提供的快速浏览，我觉得倒可以向诸位介绍一下。

快速浏览的道理其实非常简单，就是将网页中的信息分为新闻、页面、图象和下载几种类型，好象超市一样。网神自动分析网页内容，在窗口中显示。想要浏览何种信息，在窗口直接选择就可以。

选择想要找的内容后，网神还提供集体浏览功能，可以一下子打开所有信息，逐一浏览。例如最近女足世界杯，有关报道相当多，如果一条条打开看，一会儿就累死了。使用集体浏览，打开所有相关信息的时间，只相当打开一条信息，让你痛痛快快看个够。

7. 丰富的网址资源

网神的网址资源，向大家提供18大类，近15000条各类网站的信息。几乎包含所有能够涉及的项目（连星象学都有几十个！）。由于他们可以在本地进行检索，所以速度较快，不受网络限制，不占上网时间，还可以随时加入书签中。虽然上面的有的信息不是最新的，但对于有目的查找的人来说，还是可以节约很多时间。

8. 其他

除以上介绍外，网神还有许多不错的设计，例如：

自动网络计费功能：设计网络的单价后自动计费，在夜间和节假日还会依据真实情况进行半价计费，全面掌握自己的网络费用情况，避免透支。

网上随手帖：存储精彩文章一步到位。

内置内码转换器：可以批量转换网页或写字板上的大五码，使你随心浏览港台网页。

通讯录管理E-Mail。

…………………

鉴于篇幅所限，这里不一一道来。我想网神的"神"，只有在亲手使用过之后，才能真正领略到，在这里我只能写出自己的一些体会而已。

Chance体验：

我曾犹豫是否有必要花费如此的版面介绍一款上网工具，但在实际使用之后，终于确定，《东方网神》确实是款值得你尝试的软件。实际上，在我看来，网神的各项特色并没有什么太多的"创新"之处，几乎所有的功能都可以通过其他第3方软件实现，但将如此多的实用设定集成在一个统一的界面下，无疑极大提高了用户的使用效率。用10个软件实现10项功能，或是用1个软件实现同样的10项功能，两种方式，你会怎样选择？

给系统工具栏添点新活力

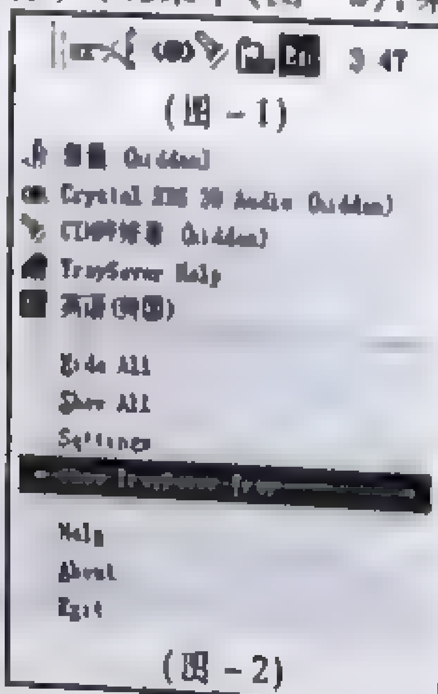
■文/飞翔鸟·SouSou

大家对系统工具栏右边的“托盘”印象如何，我一向以为它是系统中为数不多的不可亲近的部分。早期Win95桌面和工具栏可以直接更改设置，后来Win98的开始菜单以及新加入的快速启动也可以更改设置，可不知道微软是有意还是无意，独留下这个一母所生的同胞兄弟，怎么都是一副冷面孔，不给你亲近。有时一些程序运行后，看到它们无所事事地最小化在工具栏上，巴不得能把它们一个个丢进托盘里；最气愤是，一旦资源管理器出什么毛病，原来好好呆在托盘里的图标也趁机开小差，只剩下一个喇叭孤苦伶仃地坚守岗位。

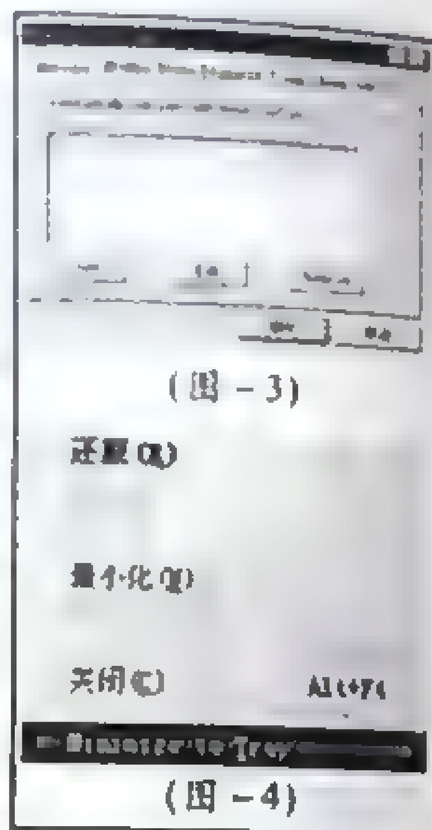
失败的经历让我下定决心，非得找个法儿治不可，终日网上漫游，仍然念念不忘这事。正可谓“不负有心人”，一日，让我遇上一件神工利器。这件神工利器是件西洋货，名字就叫TraySaver，直译就是托盘救星，不过我更愿意叫它托盘杀手，因为一旦它出手，系统托盘就变得和蔼可亲，似乎从没给过谁冷脸，让我们看看它的杀手锏何在？它号称有4大杀手锏：可把任意窗口最小化到系统托盘；系统冲突导致托盘图标丢失后重新载入；任意隐藏和显示托盘内图标；清除程序退出后残留在托盘中的图标。

叫它托盘救星一点也没错，有了TraySaver，托盘就可以自由管理工具栏的窗口，也可以自由管理本身窗口中图标的显示，最长威风的是不再被资源管理器冲突连累。

把TraySaver安装完成后，程序会提醒你重新启动系统，重启后在系统托盘中有一个新图标(图-1)，我们就是利用它来完成工作。右键单击图标，出现菜单(图-2)，菜单最上面的部分是所有图标集合，可以看到有的图标后面有一个“hidden”，这是我已经把它从托盘中隐藏了，如果你要让它重见光明，只需要再点击该项一下就可以了；另有一种更干脆的手段，点击下面的[hide all]、[show all]则分别达到隐藏和显示全部图标的目的；当然程序还提供一种区别对待功能，从菜单中选择[settings]选项，进入设置界面


(图-1)
(图-2)

(图-3)。我们可以看到在[Hidden Icons](隐藏图标)选项下有[Add](加入)、[Edit](编辑)和[Remove](删除)3个操作选择。通过它们，可以设置希望启动后自动隐藏的图标，操作之前需要告诉你程序判断的依据是图标下的说明(即当你把鼠标放在图标下几秒后出现的说明)，因此必须规范你所加的文字。同时因为这样，你可以加入通配符“*”和“?”。比如“T*st”可以代表“Test”和“Tempest”。另一方面，[Ignored Icons](忽略图标)”只是作用相反(用于使图标默认不隐藏)，但操作一样。


(图-3)
(图-4)

介绍到此，TraySaver的面目已经被我们看了十有八九，但实际上还只是介绍了它的任意隐藏和显示托盘内图标的功能，其他功能呢？不用着急，让我把它们给找出来，首先在[settings]选项中抓到了[最小化]的马脚，我们可以看到在[settings]的[Option](选项)中有一个[是否允许最小化]选项，当然默认是允许，但为什么见不到对应的操作呢？原来，这个菜单不在TraySaver自己身上，而是在各个窗口身上。右键单击任意窗口，在(图-4)的菜单中，我们终于发现[最小化](Minimize to tray)选项，测试一番，果然效用和原来的图标没有两样。

至于系统冲突导致托盘内图标丢失后重新载入和清除程序退出后残留在托盘中的图标两项功能，更是不必找了，它们在系统出现故障时，自然就起到作用了，这点你放心，我已经帮你测试过，绝对如假包换。只是如果系统冲突，导致连TraySaver自己的那个小图标都开了小差，那你就只有重新启动把它们给找回来了。

功能都介绍完了，却发现还有个菜单里的东西没介绍，它的大名是TraySaver Tray，原来TraySaver自己管理托盘不过瘾，还给自己加了一个私人托盘，它主要是在你把所有的图标都隐藏时，作为托盘在桌面的代理。不过我个人认为这个东西多此一举，一来如果你真要对那些隐藏的图标操作，大可以利用TraySaver的菜单；二来这个“私人托盘”似乎不太稳定，图标在它统治之下，个个蠢蠢欲动，一闪一闪的。

还有一个好东西没有介绍，它是TraySaver提供的快捷键，下面列出其方法和作用：[Start]+[H]隐藏所有图标，[Start]+[S]显示所有图标，[Start]+[T]关闭和打开“私人托盘”，[Start]+[N]关闭和打开当前窗口的“是否最小化到托盘”命令。

至此大功告成。哦，对了！如果大家对该软件感兴趣，可以去飞翔鸟软体驿站下载。(http://joysoft.soim.net)

酷酷软件店

■文/黄磊

Sony Music - Movie Player 1.2

类型：免费软件
大小：3.20MB
出品：Sony
版本：1.252
下载：ftp://ftp.softhouse.com.cn/download2/SONYMMPLAYER.exe

这款播放器就像其制造者Sony一样，几乎无所不能。当然像这样的全能播放器还有不少，但相对同类软件不菲的注册费，Sony Music - Movie Player有一个好处——完全免费。这款软件的界面并不出色，也不支持日下流行的Skin和变形等技术，虽然少了许多炫目的效果，但有效降低了资源占用率。功能上支持常见的大多数音/视频格式(但缺乏对MP3的支持)。值得一提的是，用它播放VCD的效果极为出众。总的看来，这是一款虽不十分出色，但却十分合用；说不上有什么突出的特点，但每一部份都做得中规中矩的软件。

TopStyle 1.0

类型：试用软件
大小：2.22MB
出品：bradsoft
版本：1.0
下载：http://www.bradsoft.com/

虽然CSS(层叠样式表)以强大的格式化能力与极佳的易学易用性对HTML形成了极好的补充，但并未被正式采纳，进入HTML 4.0规范。对于众多的网站制作者们来说，掌握CSS技术已是一项基本的要求。然而CSS专用编辑工具一直以来却极为缺乏。除了HomeSite自带的Style Edit稍可一提之外，再少有可以一用的软件。TopStyle的出现弥补了这一遗憾。这是一款非常专业的CSS语法编辑器。强大的语法支持和详尽的帮助系统以及即时预览技术，足以使你轻易创建出优秀的CSS代码。兼容性方面，它可以根据目标浏览器(包括IE3/4/5、Netscape 4，甚至Opera 3.5)或W3C标准CSS1和CSS2对生成的CSS代码进行优化。保证最初的设想在各种浏览器上不会有太大出入。TopStyle虽然号称试用软件，但却是全功能版本，除每次启动显示提示信息之外并不会过期。

Internet Explorer Personalier 1.02

类型：免费软件
大小：27.3KB
出品：Jeffx
版本：1 .02
下载：http://home.sol.no/~jeffx/

随着Win98的普及，IE 4.0和5.0正日渐流行。许多人动上了给IE“做手术”的脑筋。其中大多数是为IE增加功能，如IE TWEAK及官方的PowerToy等。这款细巧的Internet Explorer Personalier却与众不同，它只在“个性化(Personalier)”上下功夫。它的主要功能只有3项：更改IE标题栏、置换工具栏右边的动画图标和为工具栏加上背景图。比如说原来的IE标题栏总是在网站的Title后面千篇一律地加上“Internet Explorer”，现在你可以将它改为任意句子。右边那个转来转去的IE标志，不妨换成MM眨眼的小动画，或者自己动手做张专有LOGO。而最后一项将把IE的选单栏、工具栏以及地址栏的背景一古脑换成您喜欢的背景。在笔者看来，此类软件的下一步发展应该是提供成套的素材方案供使用者选择。也许过不了多久，又一类新的“主题”—IE Themes就会出现。

DynIP Client 4.0

类型：试用软件
大小：1.15MB
出品：CanWeb Internet Services Ltd
版本：4.00
下载：http://www.dynip.com

一个可以让你拥有静态IP地址的软件。借助它，你可以以一个普通拨号用户身份进行服务器主机拥有者方能进行的许多活动。例如在本地机上架设私人网站和FTP服务器，开放聊天及IRC服务，甚至建设邮件服务器等。对于想要在Internet上一展身手却又苦无充分条件的你，DynIP Client无疑提供了将梦想变为现实的可能。除静态IP地址，它也支持域名映射。这意味着你可以拥有一个后缀为dynip.com的域名。除此之外，DynIP还会自动计算联网费用以及连接Internet上的原子钟为你校准系统时间。

本栏编辑/Chance

没事偷着乐

——幽默软件大放送

■文/笑然

当你坐在计算机前抓耳挠腮、头晕脑涨的时候，是否知道在身边有许多有趣的东西，它们可以为你撑起一角欢乐的天空？当你在互联网上奔波忙碌、疲惫不堪的时候，是否想到应该寻找一些快乐，放松一下自己紧张的心情？那么跟我来吧，看看这些幽默软件，让你的心情爽起来，让你的眼睛亮起来！

幽默软件是软件百花园里的一枝奇葩。它不会帮你压缩文件，也不会助你妙笔生花，更不会让你的 Windows 运行如飞……但是，它却能为你带来无穷乐趣。仔细想想，在这个世界上，还有什么比愉悦的心情更重要呢？

△ Al Morale

软件类别：共享软件
文件大 小：2.3MB
下载地址：http://www.almorale.com/aol/al_demo.exe



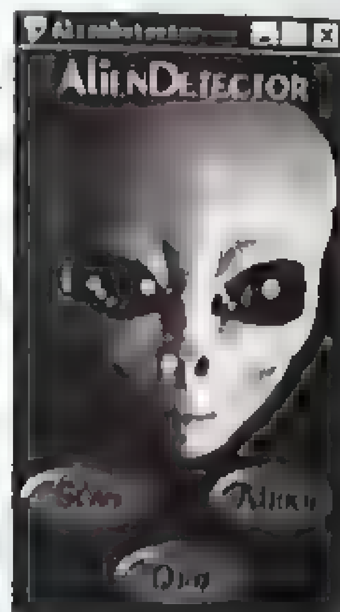
不管你承认不承认，听别人对自己的赞誉是人生最幸福的事情之一，即使是别人言过其辞的拍马屁，也能为自己带来一种飘飘欲仙的快乐。Al Morale 就是这样一款会拍马屁的软件。

运行 Al Morale 后，一个可笑的"马屁精"就呆在一个小小窗口里，不时地"拍"出几句阿谀奉承的话。这个"马屁精"永远把你吹捧为世界最优秀的企业家，会授予你很高的荣誉和称号，也会褒奖你的思想和工作。除了会拍马屁以外，Al Morale 还会通过扮几个鬼脸、说几句笑话来讨好你，不管你笑不笑，它自己都会嘿嘿哈哈地先笑起来。笑声是会感染的，听到这样的笑声，还有谁不会快乐起来呢？

你也可以更改 Al Morale 的有关设置，依照自己喜爱的方式来定制 Al Morale 的言谈举止。Al Morale 的设置包括拍马屁的时间间隔以及自己的喜好内容等等，一切设置都是举手之劳。

△ AlienDetector

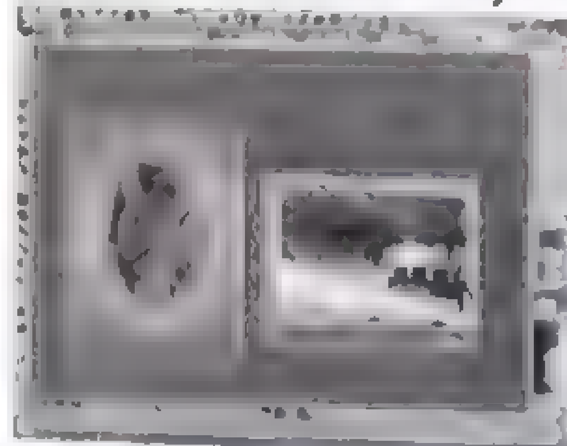
软件类别：自由软件
文件大小：410k
下载地址：ftp://ftp.kabsoftware.com/pub/adpro.zip



你相信有外星人吗？那么就让 AlienDetector 来告诉你吧　AlienDetector 是美国一个外星人研究学会的杰作，运行以后，AlienDetector 就按照默认的自动检测方式开始工作：每 5 分钟，检测一下你的周围环境，然后用最"高级"的算法，计算有没有外星人的存在。不过不要相信那些若有其事的检测结果，只是去听听那些一惊一乍的英语，就会有许多乐趣。AlienDetector 还有一种手动检测的工作方式，可以省去 AlienDetector 不必要的打扰，只是在你需要的时候，听听那些故作正经的检测报告吧。

△ Bad Day

软件类别：自由软件
文件大小：4KB
下载地址：ftp://ftp.pcworld.com/pub/entertainment/humor/Bad Day.exe



记得小时候非常热衷的一项体育锻炼是"拿大顶"：双手撑地，双脚朝天，倒着立起。而 Bad Day 却可以让你的计算机和人一样"拿大顶"。

运行 Bad Day 的方法非常简单：只需轻轻一点，计算机屏幕马上就上下颠倒，再在屏幕上轻轻一点，一切又会恢复如初。最好的运行方法是在快速启动工具栏建立一个 Bad Day 的快捷方式，这样随时随地都可以让你看到计算机"拿大顶"的幽默画面。

Bad Day——是倒霉的一天还是快乐的一天呢？

△ Fweg

软件类别：自由软件
文件大小：25KB
下载地址：ftp://ftp.pcworld.com/pub/entertainment/humor/fweg.exe

出门在外的时候，是否常常惦记着家里的计算机又遭到不速之客的"非法入侵"？回到办公室，是否常常看到自己的计算机被别人更改得乱七八糟而又无可奈何？有一个非常简单的方法可以解此烦恼：安装 Fweg，吓跑那些不受欢迎的"入侵者"

Fweg 是 Funny Win95 Error Generator 的缩写，运行以后，它就躲在屏幕的后面，冷不防地就弹出一条错误信息对话框，那些有根有据的错误说明，一定会让不明真相的"菜鸟"望而却步。

Fweg 的设置也非常简单，调整设置窗口中的两个需设置参数：Random Number 和 Time Lapse。Random Number 让你定制随机数范围，而 Time Lapse 则是设置产生随机数的时间间隔。当设置完毕以后，Fweg 会在指定的时间间隔内产生两个大小介于 Random Number 之间的随机数，然后比较这两个随机数，如果相等的话，就会弹出一个错误信息对话框。所以，你可以根据自己需要来更改这两个参数，来达到最佳的恐吓效果。

△ Command2

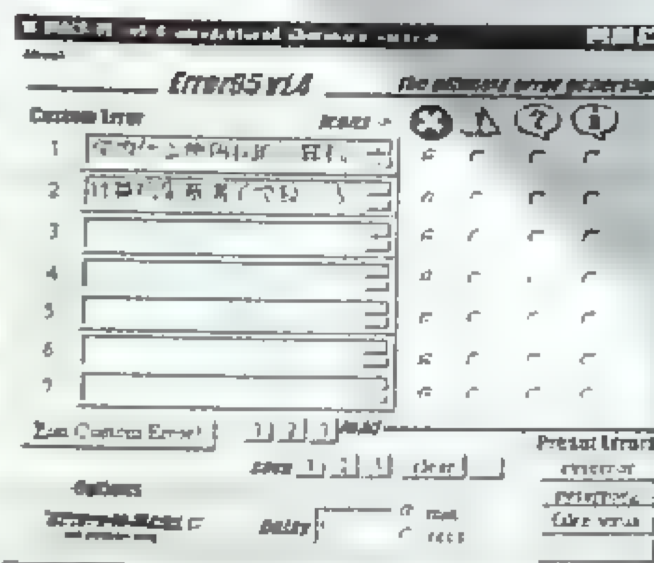
软件类别：自由软件
文件大小：26KB
下载地址：http://www.i1.net/~cable/command2.zip

你是否觉得自己的计算机过于呆板枯燥呢？按部就班的操作，一成不变的命令，一张没有喜怒哀乐的面孔，一副不知幽默滑稽的脾气。够了！已经有足够理由让热爱生活的我去寻找另一种充满生机活力的计算机。那么赶快试试 Command2 吧，感觉一下别样的电脑生活。

运行 Command2 以后，计算机将进入 Dos 6.3 状态（想必你没有听说过 DOS 6.3 吧？）。当你输入任何一个 Dos 命令时，都会得到一些你意想不到的结果。例如输入"type　xxxx"，它会厚着脸皮向你道歉：I seem to have forgotten that command（我好象忘了这个命令）；当你让它复制一个文件时，它又可能会和你发点小脾气：I refuse to do that（我拒绝执行）！一旦你输入一个错误命令，它又一下子变成了一个紧张的结巴：Bad commmmmmand or file name。它的名堂远远不止这些，自己试试吧！

△ Error 95

软件类别：共享软件
文件大小：17KB
下载地址：ftp://ftp.pcworld.com/pub/entertainment/humor/error14s.zip



这也是一款对付那些不受欢迎的来访者的小软件，但和同类软件相比，它有两个明显的高明之处。首先，你可以自己输入一些"错误"信息，这样你就可以把自己愤怒的心情表达得淋漓尽致，可以让那些不懂英语的人也能明白你的意思。如果别人一开机，计算机就能弹出一个愤怒的消息框："你为什么使用我的计算机，吃饱了撑的吗？"，想想看，还有谁不能明白你的意思呢。其次，Error 95 可以装扮成病毒的模样，那么就让李鬼扮成李逵的模样去吓唬一下别人吧——这个世界上，不怕病毒的人恐怕还真不多。

除此以外，在 Erroe 95 中，还可以设置时间间隔，甚至可以通过设置，剥夺来访者返回系统菜单的权利。问我怎么设置？很简单，只要一看，你肯定会马上明白。恕我不再赘述。

△ Happy Fred

软件类别：自由软件
文件大小：273KB
下载地址：ftp://members.aol.com/pronetwork/happfred.zip

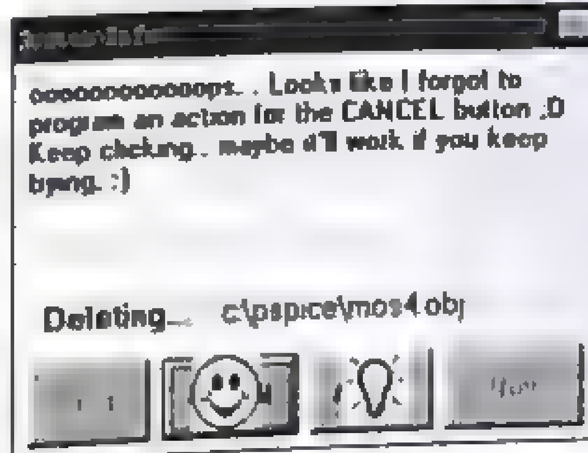


Add Happy 是一个快乐小子，运行以后它就呆在你的计算机屏幕上，但从来不会闲着，一会儿吹着口哨东游西逛，一会儿又飘飘欲飞，一会儿又从高空跳下，一会儿又坐在凳子上静静地看报。不过它真的是个人见人爱的快乐小子：从高空重重摔下，不等爬起，就能乘机呼呼大睡；头撞南墙，满眼金花，一转身就能哼着小曲潇洒离开。

生活中，你见过这么快乐的人吗？Happy Fred 真的能让你的生活更加 Happy。

△ Heart Attack

软件类别：自由软件
文件大小：21KB
下载地址：ftp://ftp.pcworld.com/pub/entertainment/humor/heart1.exe



如果你是心脏病患者，可千万不要招惹 Heart Attack！为什么？"人"如其名，Heart Attack 将直接向你发动致命的攻击：你将眼睁睁地看着硬盘上的文件被

一个个删除，并且毫无保护的办法。还有什么比这更可怕的吗？不过，运行以后，你会发现那些被删除的文件依然呆在你的硬盘里安然无恙。呼！一场虚惊

△ Insane Chipmunk

软件类别:自由软件
文件大小:1.08MB
下载地址:ftp://ftp.pcworld.com/pub/entertainment/humor/insane.exe

其实，欢乐是无处不在的，一张有趣的卡通图、一个让人捧腹的幽默故事，甚至是一种情绪、一段音乐，只要你是一个懂得幽默的人，Insane Chipmunk 就会让你时时听到一种快乐的声音。

严格说，Insane Chipmunk 算不上是一种软件，它只是一些有趣的 wav 文件。要欣赏 Insane Chipmunk 带来的欢乐，安装以后，你必须首先运行控制面板中的声音控制程序，将计算机上每一项操作都指定一个 wav 文件。然后，就会有孩子的快乐声音萦绕在你耳畔。听听吧，这个快乐的天使在和你说些什么？

△ Ize

软件类别:共享软件
文件大小: 601KBB
下载地址:ftp.pcworld.com/pub/entertainment/humor/Ize204.exe

上学时，总是羡慕那些长得很酷的同学，走到街上他们总能受到女孩子更多的关注。直到我毕业以后跨入了程序员的行列时，我才有种平等的感觉：坐在计算机前面，纵使你有潘安、宋玉之貌，也不会受到计算机的格外青睐。但是，没有一个人关注自己是多么可悲的事情啊！有一天，我终于发现，有一双眼睛正在关注着我，它就是 Ize。

运行 Ize 以后，将会在屏幕中央出现一双有趣的眼睛，没事的时候，它就盯着你傻傻地看，偶尔眨动一下，象一个调皮的孩子。当你移动鼠标时，它的眼珠就会跟着鼠标滴溜溜地转动，象是要看清楚你到底干些什么。如果你长时间不移动鼠标，它就会感到倦意袭来，首先和瞌睡进行着不屈不挠的斗争，但最终还是支撑不住，酣然入梦，只剩下两弯深深的睫毛在屏幕上一动不动。

如果，你觉得自屏幕中央看过来的这双眼睛有点难受，可以用鼠标把它拖到屏幕的任意一个地方。你还可以对它的属性进行设置。可以通过更改 Iris Color 来选择眼睛的颜色——让看着你的眼睛如一汪秋水，或者充满血丝；你也可以通过 Attention Span 的设置来更改 Ize 的注意范围，最后还可以通过设置 Drowsiness 来调整 Ize 的贪睡程度

△ Joker

软件类别:共享软件
文件大小: 72KB
下载地址:http://www.overware.com/cgi-bin/download.cgi?joker12.zip

一听名，就知道这是一款会"讲"笑话的软件，Joker 的特色是在你需要的时候，弹出一个窗口，在窗口中告诉你一个很"Joker"的笑话。Joker 的设置非常简单方便，你可以按照自己喜爱的方式设置"讲"笑话的时间（一小时一个笑话、两小时一个笑话或是随机地弹出一个笑话，在不经意间让自己有一份意外的惊喜），你也可以选择具体的哪一本笑话（对应一个文件），甚至可以自己编写笑话。

美中不足的是，所有的笑话都是英文笑话，要么学好英语，要么就背上《金山词霸》或者《东方快车》之类的大词典。"笑一笑，十年少"，为了这份欢乐，付出一些努力总是值得的。

△ Kilroy

软件类别:自由软件
文件大小: 31KB
下载地址:ftp://ftp.lizardworks.com/pub/lizard/lnkilroy.exe



在你已经疲劳的时候，忽然看见一个大大的脑袋从窗口后面探头探脑地向你张望，长长的鼻子，好奇的眼神，你会有什么感觉呢？Kilroy 藏在屏幕后面，只是偶尔会从窗口后面探出它可爱的大脑袋，那傻傻的表情，一定会给你带来一份意外的欢乐。

这有点象孩子们玩捉迷藏，但是你想抓住它，却不是一件容易的事，就看你的聪明才智了。其实，Kilroy 的背后有一段非常有趣的故事，感兴趣的朋友不妨去 http://www.lizardworks.com/kilroy.html 看看。

△ MoodRing

软件类别:自由软件
文件大小:748 KB
下载地址:ftp://ftp.pcworld.com/pub/entertainment/humor/moodrg.exe

据说，人的体温可以反映人的心情。有一种能够随温度变化而改变颜色的水晶，有人把这种水晶戴在身上，可以通过水晶的颜色告诉别人自己的喜怒哀乐。MoodRing 也是一块会察觉你心情的"水晶"。MoodRing 怎么知道你的体温呢？它是测量你手指的温度。MoodRing 真能测出手指的温度吗？当然不能。不过，它可以计算你手指点击鼠标的频率——它坚信这个频率可以忠实地反映你的心情，于是就根据这个频率的大小来调整自身的颜色，也就依此显示你的心情了。

如果 MoodRing 显示黑色证明你的心情非常糟糕，如果是棕色则证明你的心里是多云天气，接着是绿色——多云转晴，再从青色转到蓝色。如果是蓝色的话，你肯定正对着屏幕指手划脚、眉飞色舞呢！

"咱们老百姓啊，今儿真高兴"，当你异常高兴的时候，看看 MoodRing 的蓝色吧，它也同样警示你——乐极生悲，月底又要更换鼠标了！

△ Murphy's Laws

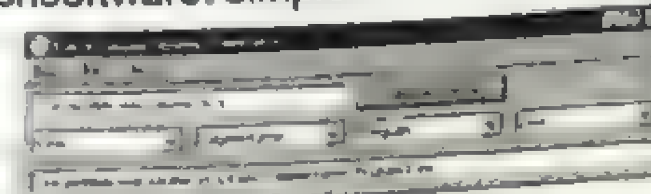
软件类别:自由软件
文件大小:1.52 MB
下载地址:ftp://ftp.pcworld.com/pub/entertainment/humor/MurphyF.zip

如果你是个电脑爱好者，你不可能没有听说过比尔·盖茨，但是如果你是个电脑迷的话，你不可能没有听说过墨菲。墨菲会告诉你：如果你编写的程序可能发生问题的话，那么它肯定会发生问题。墨菲也会跟你说："一个复杂的问题总会有一种非常简单的错误答案"。

墨菲就象一个哲人一样，睿智而充满幽默。下载 murphy.zip，安装以后，在启动菜单里建立一个快捷方式，这样只要你一开机，便能聆听 Murphy 智慧的教导了。

△ Snappy Answer Generator

软件类别:自由软件
文件大小:1.51 MB
下载地址:http://mechsoftware.simplenet.com/rsag/rsag10.zip



我们常常会遇到一些"大虾"，当问他为什么电子信箱无法收信的时候，他就会毫不犹豫而又一本正经地告诉你：这是因为"网络电源同步数据错误"。我告诉你，他在胡说八道！但是，他却靠着故弄玄虚地组合几个术语而让"菜鸟"们崇拜的五体投地。你是否早已心里痒痒，也想做个假"大虾"？但是，你却压根不知道那些高深莫测的术语，更不知道该怎么去摆弄它们。如果这样的话，就安装 Snappy Answer Generator 吧

运行 Snappy Answer Generator 后，你可以随机选择一些术语，并组合成一个问题的精妙答案。并且妙不可言的是：这些答案是医治万病的狗皮膏药。上网以后，对着那些菜鸟们爽快地吼出几句之后，你立即就会成为人们顶礼膜拜的偶像。

△ TalkToMe

软件类别:自由软件
文件大小:7.01 MB
下载地址:ftp://ftp.trusted.net/users/cantrell/pub/TalkToMe/updatettm.exe

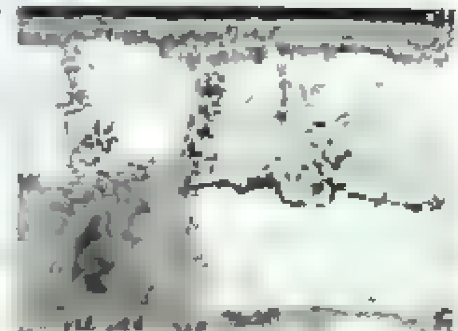
一个人坐在计算机前是否有一种孤单的感觉？为何不给自己找个伙伴呢？TalkToMe 就是永远忠实于你的一个非常可爱的桌面伙伴。

运行 TalkToMe 以后，它首先会向你致以问候，并呆在屏幕上随时听从你的调遣。对于你的一举一动，TalkToMe 立即就能做出相关的反应，让你确确实实地感觉到它就在你的身边。除此以外，TalkToMe 也格外殷勤，能够主动帮你完成很多工作，它会告诉你当前时间，会定时为你收发电子邮件，并为你朗读刚刚接收的电子邮件以及其它的文档资料（限于英文）。尽管其它的应用软件也可以完成这些工作，但是 TalkToMe 的幽默和风趣却是独一无二的。

△ Wobble

软件类别:共享软件
文件大小:26 KB
下载地址:ftp://ftp.trusted.net/users/cantrell/pub/TalkToMe/woble132.zip

如果你是一个追求美好生活的人，在你的计算机里一定安装了各式各样的屏保程序。但是，有哪一款给你留下过深刻印象呢？是那些靓丽迷人的演艺明星，还是那些美妙绝伦的立体图画？但是你见过 Wobble 以后，一定会有耳目一新、一见钟情的感觉。运行 Wobble，立即就会"地动山摇"，你的屏幕也渐渐变得面目全非。不过仔细看看，你会欣赏到一种超凡脱俗的朦胧美，绝对不亚于那些抽象派画家的最前卫作品。



新接入主义—Cable Modem

文/cho

在今年4月份，广东视讯宽带网开展了一项名为"免费试用Cable Modem一个月"的活动，得知此消息后，我马上第一时间上http://www.gdvnet.com去瞧瞧是怎么回事。果然有这项活动！还在网上提供申请表。立刻填一份递交上去。广东视讯宽带网方面回应很快，第二天对方就有人打电话告诉我申请成功了！

也许还有朋友不怎么清楚Cable Modem的情况吧，我就把一些我正式使用Cable Modem前所获得的资料讲讲。

从目前的Internet接入方式看，主要有：普通电话线拨号接入，象大家使用的33.6Kbps和56KbpsModem接入；ISDN接入，一般有64Kbps以上；ADSL接入，一般有1.5Mbps的下载速度或256Kbps的下载速度；Cable Modem接入。

Cable Modem的接入速度因ISP接口不同有很大区别，让我们来看一下一家美国Cable接入商的情况(与我手头这台Cable Modem不同)见表1。

下面是广东视讯宽带网提供给我的资料：

广东视讯宽带网问题解答

● 什么是广东视讯宽带网?

● 答：广东视讯宽带网是以广东有线广播电视台750 MHz HFC双向CATV网为市内传输平台，以2.5G SDH光纤干线网为全省传输平台，以Internet技术为基础，以Cable Modem或STB(机顶盒)为用户接入设备，向广大用户提供高速Internet服务，多元化电视新媒体娱乐服务以及多样化本地信息服务的一个高速宽带综合信息网。

● 视讯宽带网有哪些优势?

● 答：技术优势：在750MHz宽频带的双向HFC网上，每个频道的数据下传速率可高达34Mbps以上，是真正的"信息高速公路"；网络用户优势：省有线网覆盖的全市40万有线电视用户和全省300万用户，都将逐步成为本网的使用者；价格优势：因为不占电话线，所以既没有电话线窄带的束缚，更无需交纳电话费，价格必然低廉；信息优势：作为电视媒体，所提供的信息更为多元化，功能更加多样，更适合各类用户的实际需要

● 视讯宽带网用户上网具备的网络条件。

● 用户只要是广东省有线广播电视台网络用户就可以了

● 家庭用户上网所使用的Cable Modem的速率有多少?

● 答：目前Cable Modem的上/下行速率为10Mbps，新一代Cable Modem接收速率可高达40Mbps。

● 宽带网用户上网所需的软硬件设备有哪些要求?

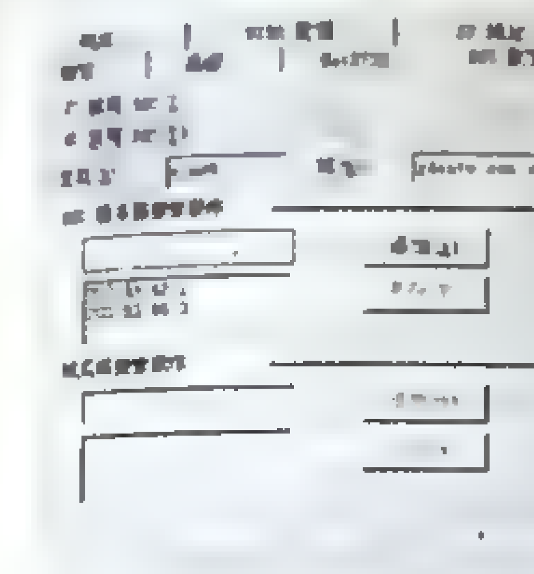
● 答：486以上电脑(配以太网卡及光驱)/Cable Modem/Windows95/IE3.0或Netscape Navigator 3.0以上版本的浏览器/Real Player软件(音乐点播)/Media base Video-player软件(视频点播)

● 利用视讯宽带网接入Internet(国际互联网)的优点

● 答：高速接入：利用有线电视电缆高速在线接入，接入速率可高达34Mbps。使用方便：不用拨号，直接上网，不占电话线，不交电话费；上网的同时，不影响打电话、看电视。出口可靠：中国金桥信息网(ChinaGBN)提供高速国际出口。

	下载6.3MB MP3最高速度(Kbps)	下载时间	下载1.7MB普通文件最快速度	下载时间
56Kbps	4	23'13"	4	6'45"
单线ISDN(64Kbps)	7	16'17"	7	4'32"
CABLE(1.5Mbps)	62	1'34"	46	32"
ADSL(1.5Mbps)	127	45"	85	17"

(表1)



● 用户每月如何计费?

● 答：若只开通本网服务，用户只需每月交纳80元，就可以不限量使用本网服务；开通Internet服务的用户通讯费以月通信量为计费单位。用户可选择高、中、低3档基本收费，见价格表。例如最低档次的Internet用户为120元/月，40MB的Internet流量，用户可不计流量享受所有本网服务，同时还可使用40MB的Internet流量。若按20k/页计，即可查询2000页/月的Internet信息。

● 视讯宽带网的本网服务包括哪些内容?

● 答：视讯宽带网提供网上视频(卡拉OK和电影)点播、音乐点播、网上游戏、网上教育、网上娱乐、网上新闻、网上商情、网上购物、网上旅游以及证券服务等富有特色的信息服务。广东视讯宽带网已加入广东教育网、广东信息网、广东金科网、广东邮电网建立的全省五网互联平台。

● 用户可以查询自己所访问的数据量吗?

● 答：视讯宽带网提供了方便的流量查询系统，在网上输入用户的帐号、密码，就可以查到当天之前的Internet访问流量。网址http://www.gdvnet.com/service。例如：某用户10月的流量总计显示：Internet流入：36,000,000；Internet流出：1，800，000那么就表示他10月的流量约为36MB。

● 视讯宽带网用户可采取由银行自动转帐缴费吗?

● 答：宽带网用户每月的Internet通讯流量费及Cable Modem月租费采取由银行自动转帐的缴费方式(第一次开户缴费除外)。

● 视讯宽带网用户办理申请上网手续后，什么时候可以上网?

● 答：属于已开通双向回传功能小区的用户申请上网后，视讯公司专业人员将在规定时间内为用户上门安装以及调试线路；并提供一年的免费维护。

● 视讯宽带网提供什么样的证券服务?

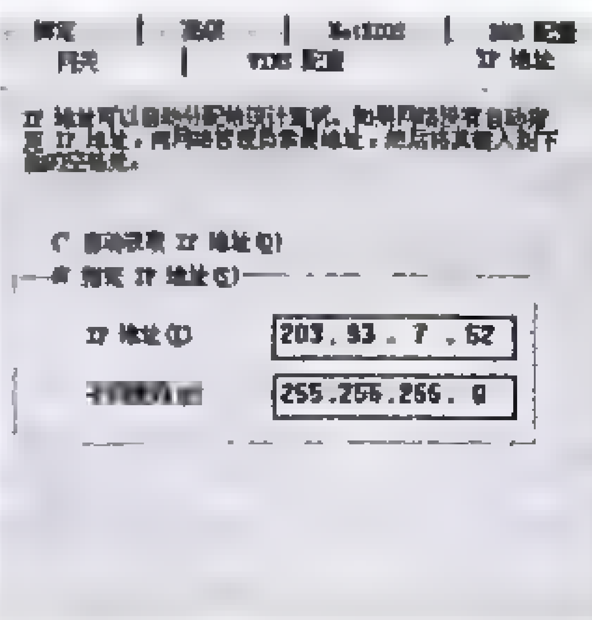
● 答：用户通过电缆调制调解器上网并安装钱龙软件来接收实时股市行情，操作界面与各证券大户室完全一致，与交易所同步；提供三十多种技术指标和分析工具；可随时调出个股历史走势进行分析以及查看证券部公告信息，可同时收看深沪大盘走势和自选股市行情。 具有南方证券户头的用户还可进行实时交易。

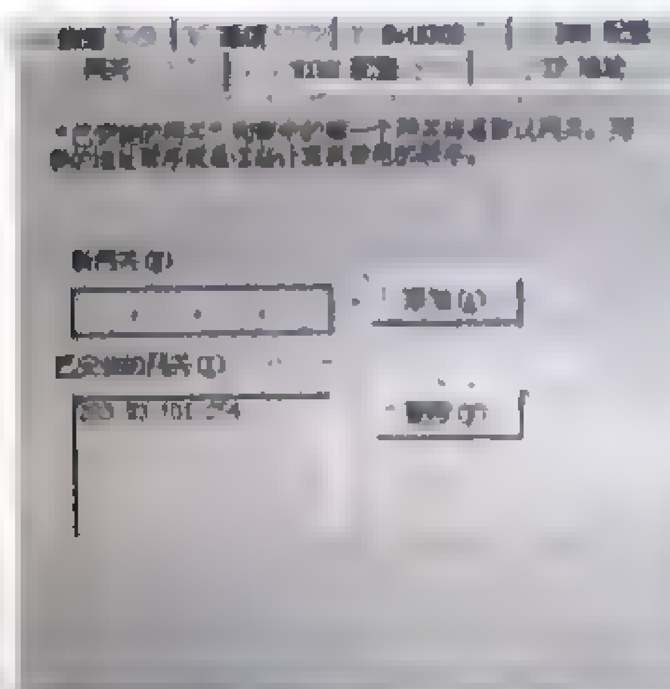
● 选择120元档次，40MB的Internet流量可以看到多少内容?

● 答：1M=1024K，1K=512个汉字。如果平均每个网页20K大小，40MB的流量可够你访问2000多个Internet网页。另外还可不计流量的使用所有本网信息服务，免费的国际电子邮箱。

本来，广东视讯宽带网方面说好办好手续后，半个月就可以派人上门来安装的。然而，我却等到5月7号才盼到广东视讯宽带网委托GNI(环网信息高速公路公司，是电子部首批授权的ISP公司)派来的技术人员上门。由于以前我听说Cable Modem使用的是同轴电缆联结网卡，而后来我咨询了广东视讯宽带网的人，他们说给我的是第2代的Cable Modem，是使用RJ45(即双绞线)接口的，搞得我犹豫不决，不敢事先买网卡。当工作人员带来Cable Modem后，终于确定是RJ45口，我才马上骑自行车跑到二手市场买了一块DEC的21140三口100M/10M(已经停产了，130元搞定)网卡。Win98很快就认出了网卡，然后工作人员对网卡的TCP/IP进行了设定。

由于IP地址等参数是固定的，如果不小心中了BO或者TJ一类的黑客工具袭击，可能会很危险，于是我又装了《KILL98》、还有后来找到的一个叫Anonymous Cookie的小工具(自称可以使您的IP隐掉的东东，我上了一些可以显示IP地址的网站，像BigHereo的"您问我答"，还是有些效果的)。然而当一切安装妥当，我美滋滋打开Cable Modem准备上网冲浪，却发现Cable Modem的小灯没有像我想象那样马上亮起来。旁边的技术人员告诉我，要等一会才行。等了大约两分钟，5盏小灯终于全亮了起来。在Cable Modem前面板一共有6





……盏小灯，从左面开始分别是：PWR(电源)、ENET(网卡状态灯)、U/S(上传灯)、D/S(下载灯)、SYNC(有线电缆同步灯)和RDY(登录灯)。

Cable Modem的后面板就有一点名堂了，除了ON/OFF开关、RJ－45口、Cable In、Power In几个接口外，竟然还有RJ－11接口，这意味着广电网的电话网络已经有了接入设备（注意，这并不是为一些网友想象用来上传用的，广东视讯宽带网的Cable Modem接入前提就是要在已经进行了双向网改造的小区，像我所在的德政小区），而广东视讯宽带网也准备开通电话业务了！

由于是Cable Modem，所以它使用F9一类的电缆连接有线电缆接线盒。GNI专为广东视讯宽带网准备了有线电视用户盒，传统的用户接入盒不合用：用户接入口用于Cable Modem后，电视机没有插口，如增加分配器又降低了电平。所以有必要设计新用户盒。GNI发现80%的用户端存在各种各样的线路指标问题，需要进行调整。噪声方面，80%噪声来自室内，例如晚上6点钟广州市民喜欢打开电视收看香港台新闻，由于太多人同一时间开电视，由此产生的反向噪声常使广东视讯宽带网陷于瘫痪。该盒内置分配器和滤波器，将5～50MHz的噪声滤掉。这台Cable Modem要外接电源，令我奇怪的是该电源相对于普通Modem的电源要轻得多，而它使用的接往Cable Modem的电源线很奇特：是莲花头，有8根针，其中有两根地线，4根是unused。Cable modem的分量很重，大约有2.5千克！！实际使用中，它的工作温度很高，非常高，起码有40摄氏度，待机时也比室温高！

工作人员安装好后，还给了我一个广东视讯宽带网的E－Mail邮箱，但竟然没有密码。再三询问下，工作人员说，当初我在办申请手续的时候由本人填写。但由于事隔一段时间，我都忘得七七八八了。过了几天，再打电话给对方，对方说了一个密码，但仍然用不了，想让系统管理员重新给我一个密码，对方又说没法改呀。这样的服务真让人怀疑呀！！

在使用该Cable Modem的过程中，我发现断线情况时有发生，最糟糕的是，断线以后必须拔掉电源，然后插回电源才能重新上网。虽然Cable Modem不用拨号，但它和广东视讯宽带网的握手竟然要1分钟以上（包括12小时也联不上的情况）。当然握手的时候不用开电脑——只需打开Cable Modem的开关，就是那个ON/OFF开关——就可以了，在此期间我只能干等。所以广东视讯宽带网和GNI的技术人员再三叮嘱我，叫我不要随便关掉它的电源！

之所以握手要这么长的时间，我估计这只猫要搜索频道，就像电视机自动搜台一样。具体原因我还是太清楚，但打电话给GNI，他们的解释也跟我估计的大同小异，这也许只有专业技术人员才能明白了。

至于许多网友关心的速度，我只能说不错，跑www.gdvnet.com有兆级的速度，而跑Internet由于成本和使用的是金桥网，最高下载速度有13KBps，而平时速度（像浏览网页，下载电子邮件什么的）就没法得到了，并不是我没有这方面工具，而是由于我的鼠标用com口/光电/A4的，跟一些测试工具有冲突，包括net medic1.2x。但40MB/月/120元的价格还是太高了（也许比ZGDX还贵）！！

广东视讯宽带网提供的流量查询只是查询前“一天”的流量纪录，我因此上了大当：6月3号，我查的是27MB，第二天一早，再查：变成了54MB！！！！！由于免费使用只包括40MB得Internet流量，而每多出1MB，就要多给6元，这意味着我要掏出70多块呀，比163贵多了！！！

经过一个月的使用，我觉得广东视讯宽带网还不够成熟，这包括了硬件原因、售后服务、价格（光Modem就要2500元，要是租的话要交按金2500元，每月租金50元，这个租价还是我发稿当天下午知道的，原先要100元/月）和市场等多方面因素造成的。不过展望未来，我仿佛看到真正在网上冲浪的日子已经不远了。我期盼着这一天的到来！！

编后：

今年到目前为止，国内的网络环境较过去有了不小的进步。同网络有关的事件也发生了不少：电信资费下调、IP电话的兴起、全国有线电视联网、“维纳斯”和“女娲”计划带起的所谓“后PC时代”的讨论、电子商务和政府上网，等等这一切都说明网络正以势不可挡的姿态越来越紧密地融入你我的生活。Cho君的这篇文章，在我看来不仅仅是篇技术或产品介绍文章，它更多地让人们认识到网络高速化已不再是简单的梦想，虽然还存在缺陷，但可行方案正慢慢多起来，信息高速公路就在不远的前方等着我们。如何使网络成为中国人在21世纪的新生活方式，是我们大家都应该关注的话题。



ASP技术略谈

文/程昂

随Internet的普及，越来越多的网民拥有了自己的个人主页。但目前网上个人主页的内容一般都还是静态的，动态内容的主页还很少！

HTML是一种简单的，基于文本的语言，它使用一系列标记，创建可被浏览者使用的文本。我们一般看到的网页内容是用HTML语言事先写好的，这就是我在前面所说的网页内容是静态的。但HTML不是一种真正的计算机语言，所以我们不可能期待它提供更多的功能。而我在下面将要介绍的ASP就可以做出动态内容的主页。

ASP的全称是Active Server Pages(活动服务器网页)。ASP技术对于Internet技术的发展可以说是一个里程碑。它提供了更强的交互功能，从本质说，ASP是一种在服务器上运行的脚本制作。当发生一个页面请求时，系统动态地判别这种脚本制作代码，并且将结果传送到调用的浏览器中去。任何你可以放在HTML中的东西——Java applets、闪烁字符串、客户端脚本和客户端ActiveX控件等等—你都可以放在Active Server Page中。Active Server Page可以和诸如SQL Server这样的数据库进行挂接，可以用另外的元素来扩展，可以包括服务端脚本等特征。ASP既然有这么多的好处，那么我们可以用它来做些什么呢？

事实上你在利用Active Server Pages工作时几乎没有什么限制，只要网站存在并正常运行，利用ASP你可以做出在线商务以及在线沙龙等各种非常高级的站点，利用ASP做出的主页可以根据用户浏览器的版本、类型和能力显示不同档次的内容，可以根据不同访问者显示不同内容，创建个性化主页，可以从HTML的form中接受信息并且存到数据库中，可以跟踪用户网站上的活动信息并且存入日志文件。还可以在你的主页中添加点击计数器等等应用。

下面我用一个例子来展示用ASP制作网页的好处，这个例子使用ASP技术和HTML技术各做一个网页，网页中显示6条字体逐渐变大的文字。

程序清单一：一个用ASP技术制作的网页

```
<%@ language = "vbscript"% >
<html>
<head>
<meta http - equiv = " Content - Type" content = " text/html;
charset = gb2312">
<title> ASP 技术实例 </title>
<meta name = " GENERATOR" content = " Microsoft FrontPage
3.0">
</head>
<body bgcolor = "white">
<% for x = 1 to 6 %>
<font face = "arial" color = "#FF00FF" size = " <% = x% > " >
<p> ASP 与 HTML 比较 </font> </p>
<p> <% next% > </p>
</body>
</html>
```

程序清单二：一个用HTML技术制作的网页

```
<html>
<head>
<meta http - equiv = " Content - Type" content = " text/html,
charset = gb2312">
<title> ASP 技术实例 </title>
<meta name = " GENERATOR" content = " Microsoft FrontPage
3.0">
</head>
<body bgcolor = "white">
<font face = "arial" color = "#FF00FF" size = "1" >
<p> ASP 与 HTML 比较 </font> </p>
<p> <font face = "arial" color = "#FF00FF" size = "2" >
<p> ASP 与 HTML 比较 </font> </p>
<p> <font face = "arial" color = "#FF00FF" size = "3" >
<p> ASP 与 HTML 比较 </font> </p>
<p> <font face = "arial" color = "#FF00FF" size = "4" >
<p> ASP 与 HTML 比较 </font> </p>
<p> <font face = "arial" color = "#FF00FF" size = "5" >
<p> ASP 与 HTML 比较 </font> </p>
<p> <font face = "arial" color = "#FF00FF" size = "6" >
<p> ASP 与 HTML 比较 </font> </p>
<p> </p>
</body>
</html>
```

大家可以看到，同样是在网页中显示6条字体逐渐变大的效果，使用ASP技术显得比较简洁，而使用HTML制作的网页就繁杂了许多。相信读者已经发现ASP与HTML的一些区别，它多了两个符号“<%”和“%>”，这两个符号就是ASP的定界符，它将一般的HTML语句与ASP代码区分开来，你看它的语法像不像Visual Basic呢？

用ASP技术还可以方便的给一个web应用程序加入数据库链接，这样你就可以方便地在Internet上操纵数据库了。下面一段源代码是我做的一个ASP程序的一部分，它显示了在ASP中如何加入数据库链接的方法。

```
<%@ LANGUAGE = "VBSCRIPT" % >
<% RESPONSE.Expires = 0% >
<html>
<head>
<title> 一般用户登录 </title>
</head>
<body>
<%
  const adopenkeyset = 1
 dim objconnection
 dim objrecordset
```

```
   set objconnection = server. CreateObject("ADODB. connection")
   set objrecordset = server. CreateObject("ADODB. recordset")
connstr = " DBQ = " + server. mappath(" board. mdb") + "; Default-
Dir =; DRIVER = {Microsoft Access Driver (*. mdb)}; DriverId =
25; FIL = MS Access; ImplicitCommitSync = Yes; MaxBufferSize =
512; MaxScanRows = 8; PageTimeout = 5;
SafeTransactions = 0; Threads = 3; UserCommitSync = Yes; "
    objconnection. open connstr
    objrecordset. open " select * from user order by sj DESC",
objconnection, adOpenKeyset, 1, 1
%>
 </body>
 </html>
```

上面这一小段程序中，board. mdb 就是我将要使用的数据库文件名，在产生和数据库的链接后，你就可以对数据库进行查询、删除、修改和插入操作了。

Active Server Pages 主要就是 Scipts 脚本环境，你就可以将 VBScript 和 JScript 结合到你的 Active Server Pages 中去，你可以同样在 Active Server Pages 中很好的利用其他的脚本语言。任何一个可以和 Active X Script 标准兼容的脚本语言引擎都可以用于 Active Server Pages。ASP 允许开发者可利用的内置对象有应用程序对象(Application 对象)、会话对象(Session 对象)、请求对象(request 对象)、响应对象(response 对象)和服务器对象(server 对象)。

创建用 ASP 制作的主页就是为了要和用户交互，那么我们如何得到用户的信息呢？答案是通过表单(form)。

通过嵌在网页中的表单来让用户输入各种信息，再通过表单的提交动作，来完成一系列的操作。在 ASP 中，所有从浏览器中来的数据都封装进了请求对象 request 中，request 有方法 form 和 querystring。Request. form 可以用来得到表单的内容，而 request. querystring 可以得到通过超级链接提交的数据。下面给出一个简单的实例，从这个实例中我们可以学习到在 ASP 中如何利用请求对象来获得用户在表单中输入的信息！

首先建立一个表单，它的 HTML 源代码如下：

```
 <html>
 <head>
 <meta http - equiv = " Content - Type" content = " text/html;
charset = gb2312">
 <title> 姓名 </title>
 <meta name = " GENERATOR" content = " Microsoft FrontPage
3. 0">
 </head>
 <body>
 <form method = "post" action = "test. asp">
   <div align = " center"> <div align = " center"> <center>
 <p> 姓名: <input type = "text" name = "name"
 size = "20"> <br>
  家庭住址: <input type = "text" name = "address" size = "20">
  <br>
  电子邮件: <input type = " text" name = " email" size = " 20">
 </p>
   </center> </div> <div align = " center"> <center> <p>
 <input type = "submit" value = "提 交"> <input
  type = "reset" value = "还 原"> </p>
   </center> </div> </div>
 </form>
 </body>
 </html>
```

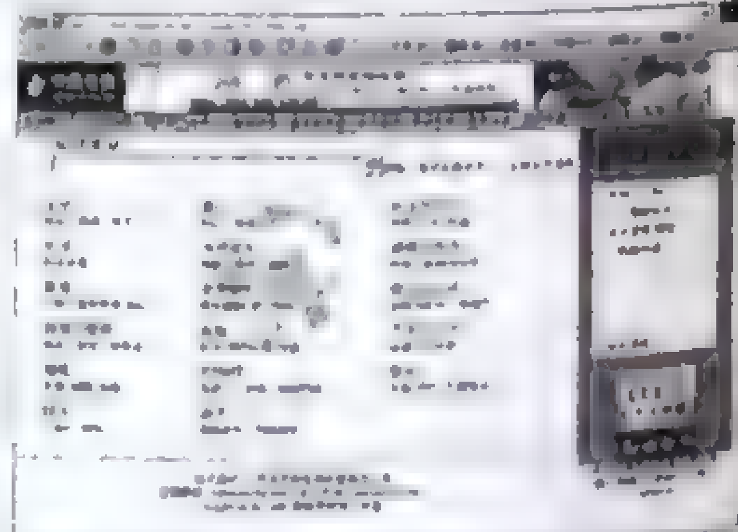
COPY 来建立 asp 文件 test. asp 来处理用户输入的数据。下面这个简单的 asp 文件只是单纯地把用户输入信息返回到页面上，它的源代码如下：

```
 <html>
 <head>
 <meta http - equiv = " Content - Type" content = " text/html;
charset = gb2312">
 <title> 测试 </title>
 <meta name = " GENERATOR" content = " Microsoft FrontPage
3. 0">
 </head>
 <body>
 <p> 姓名: <% = request. form("name")% > <br>
家庭住址: <% = request. form("address")% > <br>
电子邮件地址: <% = request. form("email")% > <br>
 </p>
 </body>
 </html>
```

在这里我只简单介绍了 ASP 内置请求对象 (request) 的基本用法，限于篇幅 ASP 的其他内置对象用法我在这里就不一一介绍了，有兴趣的读者可以自己找一些有关 ASP 编程的书看看！

前面讲到了 ASP 有这么多的功能，可以制作出各种内容丰富的并且有动态内容的主页，相信有不少朋友已经跃跃欲试，准备动手把自己的主页改装成有动态效果的主页了！现在我就来讲一讲编制 ASP 需要怎样的编程环境。

编制 ASP 网页可以在《Frontpage98》中完成，也可以在任何一种能编辑网页的文本编辑工具中完成。不过最好能安装 Visual InterDev(可以在 Visual studio 系列光盘中找到)。编制好的 ASP 文件一定要要以 asp 为后缀。但我们现在做出来的 ASP 文件还不能被浏览器所识别，也就是说我们还不能直接运行以 asp 为后缀的网页，那么要如何才能在电脑上运行已编制好的 ASP 文件呢？一般安装了 Windows NT 的还需要安装 Microsoft Internet 信息服务器(Internet Information Server 或 IIS)，通常在 Windows NT 下运行的 IIS 是 2.0 版，但它不带有 Active Server Pages 技术，ASP 必须在 IIS 安装之后再单独进行安装。而安装了 Win95/Win98 的则需要安装个人 Web 服务器 (Personal Web Server 或 PWS)。PWS 可以在 Windows98 的安装光盘[Add - ons] 目录中找到，PWS 是专为使用 Microsoft Windows 95 设计的服务器，它的使用非常简单。



最后，朋友们在用 ASP 做好主页后一定会为不能找到合适的主页存放点而烦恼，的确，目前能够提供 ASP 服务的个人主页很少，不过不用发愁，因为“网界”(茂名信息港) 已经推出支持 ASP 和 cgi 的个人主页的服务，有需要的朋友快去申请一个吧！茂名信息港的网址是 http://www.maoming.gd.cn/page100/new.asp。

本月酷站推荐

文/黄磊

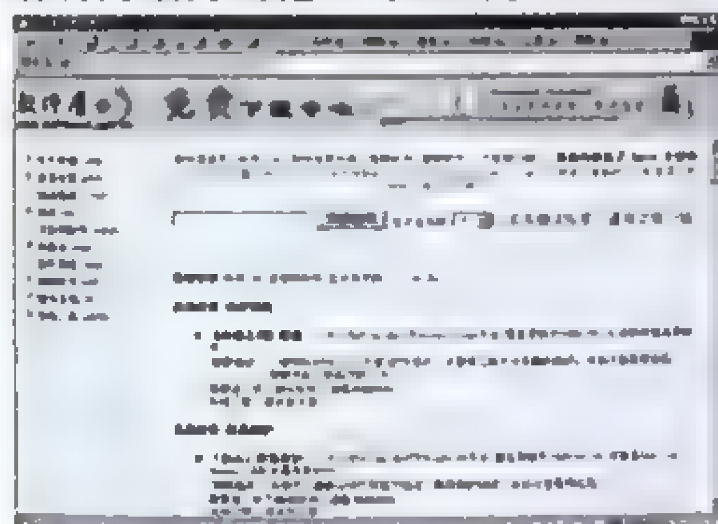
软件屋免费下载中心

http://www.softhouse.com.cn/download/

设计：★★★★

速度：★★★★★

又一个一般意义上的软件下载站。所谓一般意义是指该站与“金山卓越”、“华军”、“金蜘蛛”和“海阔天空”等老牌下载站点相比，在软件选择和推荐上并没有什么特别突出的特色。如果非要说有的话，那大概是它更加注重于壁纸、屏保和桌面主题等另类题材。然而这点优势与“电脑之家”一比，在更新量上却又相形见绌。这样的站点按理并无推荐的必要。但它在信息组织上引起了笔者的注意：分类详细、检索方便且收罗齐全。所有软件均为本地下载。最要紧的是，它在软件说明上下的功夫是迄今为止国内网站笔者所见最为规范和详细的。而且每个软件均提供有最详尽说明的链接（或专门的介绍文章、或软件的官方网站)。国内软件站在告别了注册器和注册码时代，纷纷向商业网站演进之时，如何继续原有的辉煌成为一大难题。“软件屋”在细化软件说明方面的努力应该看作是有益的尝试之一。



电影下载超市

http://download.topcool.net/main.htm

设计：★★★★

速度：★★★★★

下载电影，不是做梦吧？先不说版权问题，一部电影的容量有几人敢去下载？其实，这是误会了。这个“电影下载超市”并不是让人真的去下载电影，而是下载一些与当前热门电影有关的东西。例如电影片段、海报、配乐、壁纸、屏保或桌面主题等等。当国内不多也不火的电影网站都在一窝蜂地热衷



于电影新闻和介绍的时候，这个网站的独辟蹊径显得与众不同。尤其是站点站建在不久前刚开张的“263 首都在线”个人主页空间上，得到 263 的大力支持。只是很可惜，开张一月以来，访问人次却只有区区 5000 余人。看来站长需要在宣传上努努力，好站点也得有人知道才成。

地窖(BIG5)

http://www.cellar.com.tw/

设计：★★★★★

速度：★★★★

优秀的游戏网站其实没必要贪大求全。电脑游戏近 10 年来的发展已足以使人们在某个方面的投人得到很好地回报。从这个意义看，“地窖”与国内的“大胖子的幻想空间”可算是游戏专题网站的表率。与大家熟悉的“幻想空间”一样，地窖专注于收集秘技、补丁、修改器和游戏攻略。只不过在信息组织上，“地窖”比“幻想空间”要更胜一筹，收藏也更有选择。“地窖”对于与玩家的互动也较为注重，不仅有论坛，还有“祭坛”—在“宣誓祭坛”上宣誓之后，玩家可获准加人地窖组织，享受把自己的心得和信息与人共享的乐趣。“地窖”在设计上属于图像密集型。无论是屏幕左边的 Rovllover Image 链接，还是上方别出心裁的巨型计数器都是大量占用下载时间的“豪华”装



备。但由于内容中图形不多，浏览速度还能忍受。

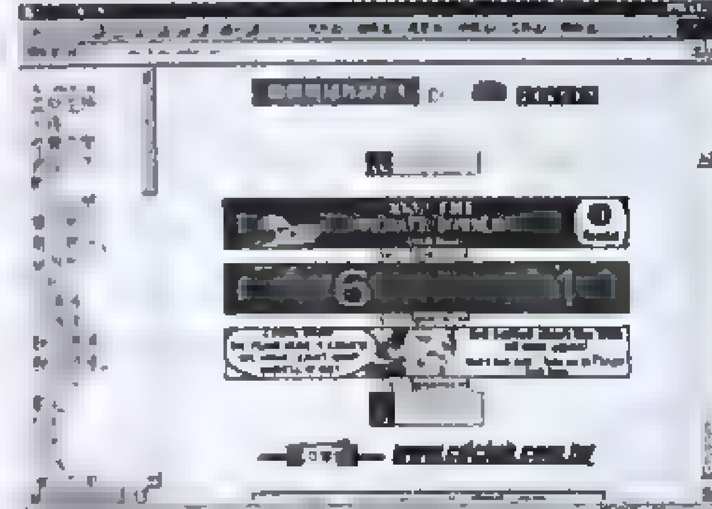
网页素材联合国(BIG5)

http://weblib.unitednet.net/

设计：★★★

速度：★★★

做主页设计的人难免会有素材不够用的时候。当然 Internet 上有大量的素材网站，但大部份都是收费站点。有没有一个素材足够多而又完全免费的网站呢？有！不但有，还是中文网站。“网页素材联合国”收集数以千计网页图片和 GIF 动画。因为数量众多，所以大大小小分成几十类以方便查找。由于所有图片均放置在页面上供下载，浏览速度较慢。如果您不能忍受它的速度或是在那上面也找不到需要的素材，这里还有一个网站备选：Clip Art Main Directory (http://icons.simplenet.com/clipmain.htm)。



本栏编辑/Chance

前言：今年2、3月连载于文渊阁的小说《逆天心情》得到了广大读者的好评，有不少读者写信询问文中主人公后来的命运，希望能看到续集。4月，我高兴地收到了作者的来信，说正在创作小说的第二部，于是欣然邀约。在这篇文章中，我们将再次见到那些熟悉的名字，再次感受到他们的喜怒哀乐……

伤别离（上）

■文/先觉

周五下午六点后，校园中最热闹的地方莫过于女生公寓楼门前了。黑压压的一片大脑半球不安分地涌动，只要有女孩走出楼门，黑潮便似遇见了飓风般冲倒了列列单车，撞坏了扇扇玻璃，急得管理室的阿姨咽下一颗又一颗的润喉片。

我极不耐烦地将窗户重重地关上，把这纷纷扰扰关在外面。突来的巨响使得宿舍中忙于装潢门面的“战士”们都吓了一跳。

“真是无聊！”我使劲用梳子居然也理不开有些粘连的头发，气得我将它重重摔在桌子上。

“心情不好也别拿梳子出气呀。”晓雨仔细地看看我的脸色，走过来帮我梳了梳头发，“什么事这么闹心？”

“别理我，烦着呢！”我没好气地嘟囔着。

晓雨笑了笑，向粉刷完毕准备出去展览的姊妹们一一道别，回头摸摸我的脸：“莫言，你没发烧吧，今儿这是怎么了？”我走到窗前，百无聊赖地看着窗下的人群，一言不发。

“咦，那不是聂理吗？”晓雨在我身后如发现新大陆般地叫了起来。

我心中一凛，在确定视觉范围内并无此人后，淡淡地说：“关我什么事？”

晓雨看了我半天，轻轻叹了一口气，“莫言呀莫言，你还是千万不要成为那种女孩——在恋爱前是一颗拒绝融化的冰，而恋爱后却变成口香糖，越嚼越没味道，还粘在手中甩不掉。”

我不禁噗哧一笑，“哪儿听来的胡言乱语。”

“男生们是最讨厌这种女生了。”晓雨笑着走到镜前顾盼，“我也该出去了，虽然让男生等是女生的专利，但男生呢，大都没什么耐心，还是适可而止的好。”

“约的谁呀？”我漫不经心地问。

“你猜。”晓雨故作神秘的微笑。

“给点提示吧，象你这种花心大小姐，我能知道是谁？”

“和聂理一个班的。”

我的心突地一跳，“石恒？”这次轮到晓雨大吃一惊了，“你怎么知道的？”

我的心犹豫着，“晓雨，我说两句你别生气。我以前就说过，别和那么多的男生交往。而且石恒这个人……并不象看上去那么好……”我迟疑着，说话也结巴了。

晓雨神色有些木然，勉强地笑了笑，“算了吧，莫言，我早过了把爱情看得很神圣的年纪了，”随即转过头，对着镜子一下一下地用力梳头。也许是我感觉有误吧——镜中的她仿佛罗丹手下那尊忧愁的塑像，流露出难言的伤痛。

还是上午时分，我美美地睡了个懒觉，去图书馆交了两毛钱欠书款后，漫无目的地游荡在初夏的阳光中。

“莫言！”聂理他们的班头从背后喊我，表情充满了正义，“又逃课了吧？”

我忍住笑，“彼此彼此。”

“我逃课是为了更好地学习，你却是为了睡觉。”

“哎，你的脸都没洗干净，”我指着班头的脸，“你看，还有眼屎哩！”

“不好意思，让你看穿了。”班头呵呵一笑，揉了揉有些浮肿的眼睛，“周五的课本来就没有什么意义，不会逃课的人我看也不会学习。”

我嗤地一笑，“若《材料》课没有什么意义的话，那你们的专业还有什么意义？”

班头大为吃惊，“你怎么知道，聂理说的？”我使劲摇了摇头，心剧烈地收缩了一下，感觉略略有些气闷，还好没有表现出来。班头好象也发觉自己有些失言，默默无语地和我走在林荫道上。

“请我喝可乐，怎么样？”班头好象是为了打破僵局似的向路旁的商店一指。

“从来都是男生请女生的。”我开始计划我的晚餐，借此惩罚班头刚才的失言。

“是非只为多开口，烦恼皆因强出头，古人诚不欺我也。”班头叹息着端着两杯可乐回来。看来占便宜使人愉快，我的心情多少有些放松了。

“周末不出去玩吗？”班头小心翼翼地发问。

我点点头，用力地吸杯中的可乐。

“还是让我帮你把聂理约出来吧？”班头借着“吃人嘴软”这句名言大肆向我攻击。

“你操什么心呢，还是管好你自己吧。”我嘴角一撇，不理班头的过分热心。

“我自己？我现在是守株待兔，能做的仅仅是将我的树桩变得更为粗大，好使那些瞎眼的兔子撞上来的几率更大些而已。”班头故作满腹的感伤。

我大笑，“你不担心等不到兔子么？哪怕是瞎眼兔子。”

“不担心，绝对不担心。天生我才必有用，千金散尽还复来。千金尚能复来，况瞎眼兔子乎？”唯心主义写上了班头的面容。

“看来祖国对你多年的栽培白费了。”我淡淡地刺了班头一下。

班头神色一愣，好象想到了什么。“晓雨是和你在一个宿舍吧？”

“怎么了？”我隐隐感觉有些不祥。

“你跟她关系怎么样？”班头看我点了点头，“那么，可以的话你多劝劝她……”

我虽然明白班头这句话的意思，不过还是不懂他这时提到晓雨干什么。

班头郑重地说：“每个人有权选择自己的生活方式，我是这么认为的。”看着我嘲弄的眼光，他进一步解释，“我本无权干涉晓雨的私事，不过作为朋友，我觉得有必要提个醒儿，别和那些……”班头犹豫了半天，好象在努力地选择合适的词汇，“……别和那些城府很深的人交往。”

“城府很深的人？”我歪着头想了想，“你觉得谁城府深？”

班头眼中闪过一丝忧虑，脱口而出，“好比石恒呀！”石恒是他们班的支书。看着班头，不知怎的，我忽然想到了皖南事变中的新四军。

无论什么时候，计算中心机房的机时总是安排得满满的。在等待了半个多小时之后，我终于从机房老师手中领到了鞋柜钥匙。

乳白色的地板砖在柔和的日光灯下模糊地反射着人影，轻微的击键声更增添了几分宁静。暴露的脚面传来一阵清凉的感觉，我忽然想起聂理的一句话：“此乃避暑之胜地也！”。

“你好！”，刚刚进入“游历江湖”的聊天室，导师就上来打招呼，“我还以为你和聂理一样都不上网了呢。”

“最近复习很忙。”我抛出了一颗烟幕弹。

“不会吧，这么早就着手准备考研了？”导师的鬼脸看上去有浓浓的疑问。

“你说的是怎么一回事？”我不能坐以待毙，马上转移了话题。

“你居然还不知道？”导师摆出一脸惊诧。“看来淡出江湖的人是越来越多了。”

一时间大家都有些感触，屏幕很难得的居然好一会儿没有刷新。

“你知道聂理退出的原因么？”

我当然很清楚，但却不明白导师问这话是什么意思。导师就是这样，越简单的话越让人揣摩不透。

“我不认为你比我更清楚。”再三斟酌之后，我毫不客气地反击。

“看来你和聂理真的是同一类人——自我感觉极好。”导师立刻狠狠回刺了我一刀。

我哑然，但导师的下文却迟迟不见。我看了看网络状况，一切正常，发了好几句话过去，也是安然无恙。难道是他当机了？不过，导师这样的人会让机器在关键时刻掉链子么？这一招使我蓄势待发的能量失去了打击的目标，突的降到了最低点。

“对不起，久等了。”沉寂了好几分钟后，导师终于表示了他还“活着”。

不等我回话，导师继续他的发言：“科协决定成立一个小组，继上两个年级后着手开发‘新游历江湖’，我希望你也参加。第一次讨论在周日下午三点，科协办公室。聂理也会来，你不要见怪，都是我的主意。我还有事，先走一步了。”

贴得好快，我真怀疑这是以前就写好了的。

“老规矩，你请客。”这次上机不满半个小时的可是他了，在他下网之前我不忘为以前损失的数顿晚饭讨回公道。

“OK。”导师发出了最后的信息，无声无息地退下了网。我呆呆地看着那“请贴”，突然发现文中多出了几个阿拉伯数字，果然是早就写好了的。

开发二代，这是一个振奋人心的计划。聂理也会去，对我来说还是喜大于忧。不过导师作为科协的技术支持，把编程并无特长的聂理选进去是为什么？不会是因为——我敲敲自己的头，怪不得导师说我是自我感觉良好了。

“希望不会是我的鸿门宴才好。”我不甘心的向屏幕做了一个鬼脸，还好没人看见。

真是难得啊，宿舍里亮着灯，周末晚上居然还有比我早回来的人。

“上机回来了？”晓雨早早地躺在了床上。

“难得回来这么早啊。”我笑着倒上一杯开水，“又同时遇到了两个情

圣？"

"我半路把人甩了。"看着我惊诧的目光，晓雨得意地笑了，"这叫欲擒故纵。莫言，你要学的还很多哩，不要象上次那样被人愚弄了。"

我不气反笑，"不必了，情场如战场，你才要当心让人给俘虏了。"

"他们的招数我见得多了，翻来覆去就那么几种。"

"噢？说来听听！"我喝着水，饶有兴趣地听晓雨的所谓"丘氏箭法"，所谓丘氏，丘比特是也。

"第一种人可谓死缠烂打型，又谓之粘衣十八跌。这种人没多大出息，最著名的也是最幸运的例子呢莫过于段誉是也。常用的手段就是秋后的蚊子——死叮着，然后在引起你一点点注意后故意黯然消失，使你在庆幸清净的时候感觉到没有他的不同，因而产生对他的一缕情丝。这种方法常见于中学，只能骗骗情窦初开的小姑娘。"

初闻"箭道"，大有茅塞顿开之感，我睁大眼睛仔细听着。

"第二种人可谓甜言蜜语型。这种人比上一种人自视高一些，当然最成功的例子也就是段誉的老爹段正淳了。由于自认为有几分才气，多看了几本书，给情书加上经史子集的调料，诗词歌赋的外壳，做成一颗糖衣炮弹。如今更有甚者，将自己的破喉复录于磁带中，只差未加上蜂蜜了。他们岁岁年年地轰炸，如今也只能得到学院派女孩的欢心而已。"

"Go on please。"我感觉到今晚晓雨的话比平常来得多。

"第三种人可谓颓废冷酷型。这种人普遍而言皆有一些过人之处。有如李寻欢的飞刀，叶孤城的快剑，诸如此类，等等……等等。他们往往是那种使女孩伤心落泪，却又念念不忘的人。但一遇到我这种软硬不吃，相当现实的人，就只有绝立风尘，真正地颓废冷酷了。"

晓雨讲完还不忘调侃，"我看呢，聂理就是那种颓废冷酷型。你呀，就只有伤心落泪的份喽。"

我站了起来，冷笑，"你还忘了一种，那就是独孤求败型，他们以无招胜有招，不拘于形式，已达到情场上的最高境界。先让你自得其乐，然后让你刻骨相思，最后让你悲痛欲绝。我看石恒就是这种人。"令我奇怪的是晓雨并没有还嘴，反而是默默地看着天花板发呆。

日光灯一如既往地准时黯淡了下来，公寓门口不断传来道别的话语。看着这两个人的宿舍，我内心反而感到比往常更孤单。姊妹们快回来了吧？我重重地叹了口气，象往常一样点燃蜡烛放在桌上，为"都是夜归人"的她们照亮回家的路。

一出门我就后悔了。太阳褪下几月来温情脉脉的面纱，将它积攒了半年的能量全都用了出来，肆无忌惮地喷射着无尽的宇宙射线。看着大道两旁有一人合抱粗的悬铃木撒下的一片清凉的绿荫，我充分理解了前人栽树，后人乘凉的道理。

"太早了吧？"我来到科协门口，却听到仿佛是抛硬币的声音。

科协的门敞开着，从这里可以轻松看到导师不断地将硬币抛起，然后看看落在桌上的表面，而聂理埋头记录，不时查查摆在面前的一本大厚书。

我轻轻地走了进去，在他们发觉我之前偷偷地提起封面，赫然是《易林》。

"真是越来越高明了。"我的语气不无讽刺。"算什么呢？"

"对于我们，当然是只有事业或爱情了。"导师从他那薄薄的镜片底下看过来，带着几分微笑。

"你们谁会？"我拉了张椅子坐在聂理对面。聂理回头看书，而导师却摇了摇头。

"我是属万金油的，什么都会一点，什么都不精。"沉默了一会儿后，聂理抬起头，淡淡地说。

我拿起桌上的记录，上面简单地记着："导师，需5变坎29，离井求1，非卜氏监，名困身辱，劳无所得；聂理，困47变同人13，昭昭略略，非忠信客，言语反复，以黑为白。"

"看来你们都不怎么得意呀！"我不禁有些好笑。

导师把硬币交给我，"你也试试？"

"我命由我不由天，用得着试么？"我看看对面故作深沉的聂理，"……那就看看吧。"

"你可想好卜的是什么了。"聂理提醒着我。

小小的硬币从我手中不断的跌落在桌上，一个个不停地旋转着，跳跃着，直到筋疲力尽。看着它们那并不曼妙的舞姿，想到心中期冀的愿望，我蓦然感到一些困惑。

"比8变屯3，取火泉源，钓鱼山巅，鱼不可得，火不肯燃。"

"看来大家的霉运都凑到一块来了。"导师大笑。

"今天是霉运，明天当然就是好运了。"聂理合上书，指着门口，"他们终于来了。"

也许是太自我感觉良好了吧，总觉得他好象是在安慰我似的。

"这次的编程工作主要由王程负责，聂理负责其中的人物设计，情节对话以及故事和任务的安排，这是这次工作的重点。硬件方面由科协这方面提供，具体负责人——"导师与坐在一旁的科协成员交换了一下目光，"那就由你负责吧。以后每周的这个时候大家都来交流一下开发的情况，前期的主要工作由聂理和王程完成，具体的事项我已经和你们讨论过了。"

导师看了看表，"大伙还有什么意见？如果没有的话——"，话还没有说完，坐在他旁边的科协主席清了清嗓子，"我谈一点我的看法。"

坐在后排的我看到导师，聂理以及王程互相看了看，露出了各自特有的表情：导师向后重重一靠，双手揉着眼睛，一副无可奈何的样子；王程将面前的书翻得哗哗直响，右手的笔杆晃晃悠悠地在大拇指上转动着，而下拉的嘴角充分说明了他的不屑；聂理还是没有什么表情，不过从他那微微翕动的嘴唇我明白了这是他时常说的话："白痴！"。

在开始的一段歌功颂德，自我陶醉式的个人演讲后，主席向导师发出了第一镖，"第二代的开发是我们科协这一段时间工作的重点，选用开发人员不能任人唯亲——"他得意地向周围望了望，"很简单，我们需要的不是庸才，而是精英！"

这段话象强心剂一样使得在场的每个人从昏昏欲睡中清醒过来。同学们都小声地在议论。很明显，他是针对聂理来的。

导师缓缓挺直了腰，面无表情。聂理却好象事不关己似的向后靠在了椅子上，露出了不置可否的微笑。王程放下手头的书与笔，做了一个深呼吸，毫不客气地直面主席："你能不能把话讲得更明白一点？"

火药味在空气中蔓延，在主席尚未回答之前，导师敲了敲桌子让大家静下来，"聂理是一代中最令人瞩目的高手，他的许多建议，至今仍为我们所用。而和他一样的许多'老鸟在游历江湖'中的存在，更是我们游戏中不可缺少的一部分。这一段时间网络中访问人数的减少，其原因不说我想大家也很明白。"

导师扭过头看着主席，"而且，游戏者参加游戏设计，这个方案我是依照大家共同讨论的结果来设计的，而你好象也已经看过了那份建议了吧？"

不待主席开口回答，导师充满自信地微微一笑，继续说道："作为整个游戏的策划人，他所需要的不仅仅是计算机方面可行性的考虑，还要具有对各方面知识系统而广博的了解。如果还有更优秀的人选的话，不仅仅包括我们，作为游者一员，我想聂理也会毫不犹豫地退位让贤吧。"

导师看起来有些喘息，"但如果仅凭着不甚充分的理由就把一个合格甚或是优秀的成员剔除出我们的队伍的话，对开发的影响我想是不言自明的。"

主席好象有些难堪，坐在我旁边的一个低年级女孩在我耳边轻轻说："导师好象生气了。"

"是么？你是怎么知道的？"

"直觉。"她满脸景仰地说道，"他是我中学时代的偶像，有名的天才少年。据说高中时，他就因和老师争论挨过处分，不过据说是为了给那个老师一点面子，顺便煞煞他的锐气。"我听了有些好笑，一低头看见她笔记本上的签名——云朵。

大家渐渐散去。导师，王程，聂理和我故意落在了后面。

"你怎么看待这件事？"王程偏着头，大概是对聂理刚才的反应不满意吧。

"得失随缘，心无增减——我还有事，先走一步了。"聂理向我们微微一笑，离开了房间。

听着他渐渐离去的脚步声，王程发出了很大的咋舌声，"去你的吧！"但随即站了起来，向我们吹了一声响亮的口哨，追着聂理去了。

"你为何不自己来负责人物设计，聂理作你的助手，不也很好吗？"我看着仍然把自己深深埋在椅子中的导师，发出了自己的疑问。

"你看聂理这人怎么样？"导师并不抬头，隔了半天，才发出了如梦呓般的声音。

我觉得有些尴尬，勉强的笑了笑，站起来准备离开了。就在我拉开房门的时候，导师在背后说："他是属青蛙的，你拨一下，他动一下，你若不拨，他就不动。在这舞台上，他并不把自己看作一个演员。"

导师站了起来，缓缓说道："你不给他压力，他就不会有进步。而要充分发挥他的能力，就必须让他学会独立承担，否则的话，他就会一直消极防御——这就是聂理的性格。"

导师的眼光落在了远处余晖下的残垣，"成功好比一堵墙，有的人仅仅靠着自己的努力而跨越过去了，但有的人却要踩着别人的肩膀才能翻越，更有甚者，即使踩着别人的肩膀也不能达到。"

"你何必与那样的人发生冲突呢？"

"迟早都会发生的，也不会只是一次两次。"导师看看回头的我，"对聂理来说是木秀于林，风必摧之——不过这样说好象有些小瞧他们了，是不是？"微笑再次回到了导师的脸上。

这次我并没有笑，是因为我仿佛感觉到导师的那一种淡淡的哀愁。

［未完待续］

声明：

本刊7月文渊阁的作者为章衡。特此更正，并向作者表示歉意。

本栏编辑/石子



镜花园

遵循着"暑期=投稿高峰"的必然法则，应读者要求，现再次将投稿须知公布如下：

1. 以与游戏有关的漫画作品为主，同时接受个人原创单幅作品。
2. 作品要求以钢笔或毛笔创作，可以投复印稿。
3. 作品尺寸小于等于16开（本刊大小）。
4. 来稿自留备份，恕不退还。

——丹

上期最佳作品：江西 苏雷的《娜可露露》

▼《KOF '97》 湖南 唐凯

八神："从97年一直打到99年……你烦不烦啊?!"

▼《旅程》 湖北 李赵民

丹：据作者说画中的是真人版的东丈。不过后面那张倒很像良牙君用过的：-P







《当梦已成往事》 湖北 钱政

丹：凌波丽的照片有一张就够了——反正怎么看都是那张扑克脸……呵呵呵呵 ^0^

《女战士》 武汉 刘娟

丹：对面的女孩砍过来……砍过来……我闪！





《丹的武道家之路……》 吉林 DEMON









丹从此走上了武道家之路……

《上帝也疯狂3》 江苏 洪达未











杏花村

本店酒保:小马

欢度了五周岁生日，杂志开始有条不紊地向第六年迈进。2000年杂志的计划已经在研讨之中。为了不给读者朋友们增加负担，杂志明年的定价将保持不变；而内容的调整将参照大家一年来的意见回馈进行。欢迎大家在读者调查问卷或来信中发表对明年杂志的想法，也欢迎大家对初步改版的杂志主页提出意见。您的参与是对我们最大的支持，谢谢。

辽宁大连葛强：杏花村本是读者与小编们交流的地方，不过最近倒有点像“批判台”，弄得小马每期变着花样赔礼道歉，改名叫“毛病村”怎样？天啊，以后读点别的不行吗？

北京陈京蕾：鉴于最近读者纷纷反映杂志出错，我也要“威胁”一下了。我可当过书刊编校质量检查员啊，对自己责编的书从来都不敢马虎。不过书刊本来都有个允许出错的范围，只要差错率不超标、错也别出在显眼处就行。像《家游》这样一本刊物容量不小于一本图书，可周期只有一个月，真要不出错那才不可能呢。请你拿着这张“质检员求情信”给老编看看，可别出几个错就扣小编奖金啊！另外再给各位小编出个“馊主意”，一旦读者说你们哪儿有错，你们得会“解释”嘛(这是长期给别人挑错给自己辩解练就的技巧)！一次有个朋友编的一本书里，原稿上4个副部长的名字是用逗号隔开的，应该改成顿号，结果她没看出来，质检组却看出来了，好在还有个解释机会。我给她出了主意：“咦！副部长之间是有资格深浅之分的啊，怎么能用顿号直接断开呢？得用逗号表示主次嘛！你就说是部长们要求这么写的，难道质检组还会去找他们对证。”居然真把质检组给绕过去了，哈哈！

——小店本来就是请大家“酒后吐真言”，犯错误自当批判。“变花样”道歉也是应该的，有时我想起《编辑部的故事》中李冬宝的小本本，觉得自己也该准备一个，记些“年轻人犯错误，上帝都会原谅”之类的道歉菜谱，需要时凉拌一下给大家端上来。陈女侠的点子挺好，不过我只能感谢，不敢采纳呀——“变花样”和“耍花样”可不是一事儿。

上海杨非：这几天下大雨，把99年杂志的封面页角翻起来了，98年度每期的封面就非常不错嘛！

上海David. S：我是贵刊的忠实读者，也是同贵刊一同成长起来的，几乎收集了所有的月刊，现有一小小意见是关于贵刊的封面用纸。99年的封面用纸十分容易蜷曲，稍微一不注意，封面就会卷起，非得用重物压平才行，看着心爱的杂志变得“凹凸不平”实不忍心，我想建议能否任用98年的封面用纸，以便我们这些读者收藏。谢谢！

安徽情情：对你们改变封面的做法表示不可理解。为了防水？又有哪个买杂志的朋友愿意将心爱的杂志被水沾湿呢？封面不必覆膜了，要不然就想一想如何改变卷边的缺点。对于向我这样喜爱杂志的人来说，我宁愿不要膜也要整齐的杂志。你们一定不知道当心爱的杂志一天就卷的一塌糊涂、稍不小心就被折了边后的心情如何。强烈呼吁改变封面。

北京牧歳：小马你好！我本来是应该很喜欢逛杏花村的(★★逼指杏花村嘛)，不过这可是我第一次有意识的给杏花村写东西，我可不是仅仅为了“调侃几句”，我有很重要的事要说啊！

最近常听读者们反映杂志卷边，我本来不以为然，但今天终于忍受不了啦，原因——AWEI寄给我的7月份杂志竟然在牛皮纸信封里就已经开始(在邮局手里的几天内变了模样)……哼，我要在这里告诉大家一个“整治”《家游》的好方法。现在已经放暑假了，我们为何不把平时“恨之入骨”的字典、参考书再加上一箱箱课本通通压在我们心爱的《家游》上，嘿嘿，新时代学生头上的“三座大山”，让它们也能发挥一点“余热”。俗话说十指连心，让《家游》的小编们也体会一下我们平时的压力(第六感应？)，另外最重要的是几天后我们心爱的《家游》就又能平整如初了！

——杂志自97年后使用日本“新王子”高级铜版纸作为封面封底用纸，一直没变，有过变化的只是覆膜工艺。我请教过印刷厂的同志，得知卷边是覆膜处理的通病，只是因空气湿度、装订周期等因素不同而程度不同。夏季各地普遍潮湿，所以卷的就会厉害些。编辑部的资料室里，几十种不同杂志都卷着边，微风拂过，也挺“壮观”呢。

去年的封面如果遇到雨水就很麻烦。一次我无意间把茶杯放到了杂志上，第二天拿起杯子发现，封面有一圈明显的水渍，并且像墙皮似的脱落了……由于这两年全国雨量较大，考虑到怕水的问题所以今年改用传统工艺了。明年有可能恢复去年做法或者给封面封底加一个折边，这要听大家的意见；同时我们也会请印刷厂在装订流程上多把关。

四川成都闫勇：我这封信的主题叫：我的第一封信，大概是因为我是第一次用“伊妹儿”的形式给贵刊写信吧。其实，我也可以说是贵刊的铁杆儿拥护者了，因为我从95年1月就开始买《家电》了(不是我不买94年的，是我当时根本就没有看见有买的，再说又没出合订本，所以……)，直到现在已是第5个年头了。我的确很喜欢贵刊，在这5年当中，你说期期都精彩，期期都好看，说老实话：“不可能！”那我为什么还期期都买？是我有问题？不！我想是因为感情吧！(肉麻^_^真真心心话)。我想感情是不仅仅存在于人与人之间的吧，将来只要我有能力买而且买得到，我会一直买下去的！但我还是希望贵刊能越办越好！吸引更多的读者！

我的电脑已买了一年了(应该说才一年)，我要谢谢贵刊使我学到了很多东西。我现在是一个高三的学生，我的确很喜欢电脑，不仅仅是游戏，可以说只要和电脑有关的我都喜欢！我想我这辈子是和电脑分不开了，所以，请一定记住我的名字：“闫勇”。也许在将来的哪一天，中国的电脑业会出现我的名字(一副双眼微闭的自大状，哈哈……)。

——我相信有那么一天，中国的电脑业会出现我熟悉的读者朋友的名字，没有才怪。到时候回想今日，必当浮一大白。

广东顺德林文涛：有时真的很奇妙，当大家都以为世界会越来越和平时，北约偏偏发动了战争。当人们都在关心经济、淡漠政治时，政治却偏偏一再为人所提起。我从学生时代就不喜欢政治，因为那些假大空的话没有什么真情实感，也看不出一些什么原理。看了这两期《家游》“玩家沙龙”里的两篇文章，虽然说的是游戏，但我看到的更多是政治。我真的想不到可以这样来谈政治。政治并不只属于国家领导，政治有时就在你我身边，切切实实在日常当中。这样的政治才是有生命力的。

《发生在明天的故事》看后的感觉就像今年高考的作文：假如记忆可以移植。我几乎怀疑张衡是一个高三学生，文章是高考时构思的……

本来我对游戏不太感冒——因为我笨，反应太慢，玩什么游戏基本上不用十分钟就完蛋了，所以我很少买《家用电脑与游戏机》。但近两期买了，因为上面有吸引我的文章。我觉得读者是多方面的，除了游戏、软硬件之外，还有许多可以大作文章的内容，百花齐放才是春天！

——林文涛朋友虽然不是每期都看，可是他看得非常认真。这两个月他都寄来了字迹满满的信描述观感，让人感动。《家》有很多这样的“回头客”，他们也许不常买杂志，但是他们总在关注着杂志，这一份关注对于我们已经很珍贵了。欢迎常回家看看，回村侃侃。

天津陈峰：不知马哥是否是位球迷，即使不是，也应该知道女足在世界杯赛的战绩。我非常希望借助贵刊的力量向游戏界和软件出版界呼吁一下，做出中国的、也是世界的第一个女子足球游戏，衷心希望中国游戏界能有此世纪壮举！

——我虽然不是很纯粹的球迷，但也知道国内的女足超级联赛刚开始筹备；而巴西的头号女球星茜茜转会费才6000大洋……在世界范围内女足还远没有进入职业化阶段，这时做游戏肯定是早了。我们不如盼望国内游戏制作者们能先开发出有水准的足球游戏，不然即使女足职业化了，女足游戏也会被EA或者Konami抢了先的。

北京MILK：我叫MILK，♀，接触《家》只有一年多，攒了17本，从去年3月号到今年7月号。说句实在的，我一直都很喜欢文渊阁，而没太注意杏花村，不知道它是个什么东西(别生气)。直到最近我才发觉，它是交流的好地方，常有些朋友在上面或仗义直言或虚心求教，或嬉笑怒骂地调侃。

我玩的游戏不多，只能勉强算入门级，但我还是爱看这本以“玩”为主的杂志。不过我希望以后能增加点比较基础的电脑知识。虽然现在高手如云，但像我这样的菜鸟想必也还有很多。另外，有件事想和你谈谈。

大概是去年12月和今年1月，贵刊曾登过“乐之声电话游戏”的广告。看过之后我就拨了那个电话，并且很快喜欢上这个游戏和游戏中的朋友。在游戏中，我没发现什么不好的东西(当然，长时间占用电话和话费问题除外)，连说脏话的人都很少见，因为会被大家责备。但是年初，它却被关闭了。

据说起因是某大报记者的孩子也拨打该电话，致使话费过高，记者一怒之下，写文章抨击“乐之声”。我读了她的文章，觉得完全是主观的反感和失实的调查。我经常泡在“乐之声”的聊天室都没发现什么，怎么那位记者试拨了一次就听出问题了呢？对此我非常愤懑，而且当时乐之声的工作人员正在对限制话费和限制中小学生拨打尝试改进。但可惜，在媒体的压力下，电信部门没给他们机会。于是，我就和朋友们失去了联系，红客、更夫、山风点火、教授、饼干、茶杯、陶猫……每当我一人独处的时候，就会怀念他们。

这个世界真的很不公平，但有时就是这么无奈。怀念乐之声，怀念朋友们，我是那个常常分辨不出别人的声音，很好骗的MILK。

这些话我没怎么和别人说过。看到大家都那么喜欢在杏花村发表意见，那么喜欢和小马谈心，我就忍不住发了几句牢骚。我九月份就该大三了，七月正是期末考试的时间。我要好好复习，也会一如既往地支持《家游》，祝愿她越办越精彩。

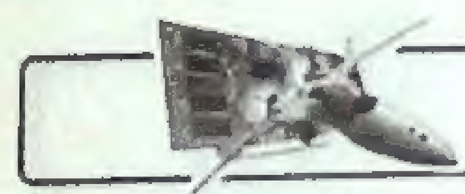
——有一句话讲新闻是仓促的文学，在报道中揉进主观色彩是常事儿，但不一定就失实。比如说这个电话游戏让记者的日常开支没来由地暴涨，换了谁没有意见？现在消费低迷嘛，钱连个响儿都没听见就没了肯定心疼；而且孩子抱着话筒耳朵红红的，弄不好分数也要红红的……我不了解这种游戏形式，想来经过上级审批在内容上应该没什么问题，但如MILK所说，它没有有效的限制，这是失策的、不负责任的。这位记者的文章应该很有道理：孩子缺乏自制，又没经济收入，需要引导，街机游戏和网络游戏同样也有这个问题。然而不给改变的机会就关闭也是不负责任的，根本没有考虑众多参与者的心情和组织者的努力；何况目前许多“电话声讯服务”之类也一样会让人脑袋涨钱袋瘪，怎么不管呢？

现在，国务院关于娱乐场所的有关规定已经允许部分城市的游戏厅在法定节假日开放——对那些“禁止入内”的中小学生们，这是件大好事。相信经过各方面的努力，那些健康的娱乐都会有序地活起来。

不必烦恼，时间的魔法会把今天的郁闷变成美好的回忆。或许有朝一日，MILK还能调出记忆的存档，大家重续前缘呢！

在酒菜摆放停当之际，我接到一个电话，一位身在雪域高原的朋友想加入“知己空间”。我照例请他寄材料过来，但得知那里一封信可能走上几个月时，不禁和他聊了起来。他在一个只有两人的邮电所，附近有一支边防部队和一个小村落，没有供电，只能靠发电机。他以前爱玩电脑，现在没机会了，订阅的杂志也要很晚才能看到。我在电话里记下了他的情况，并请他说几句征友留言。他沉吟道：在蓝天和白云下只有雪山和草原相伴……听上去很美，可我想他一定寂寞难耐。他就是本期加入的李林涛朋友。一位新疆的边防战士(也叫小马:)没有提供证件复印件，但本期也登出了他的征友启事。看着抽屉里满满的来信，想着还有不少朋友经过近半年的“排队”仍没有露面机会，我心里充满了歉意。但是照顾那些更需要友情关怀的朋友，想必大家可以理解。另外，请以前寄来材料的同学们(尤其是毕业班的)注意，新学年马上开始了，除非是按年份分班，否则快把你们的“地址补丁”寄来吧。千万不要说你们的地址没有变，呵呵。





知己空间

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和 50 字左右的留言寄至"100037 北京 813 信箱《知己空间》",职业、绰号(昵称)、星座等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友!

星座:肖琳(♂17)
职业:军人
绰号:肖侃
星座:天秤
地址:甘肃省武威市 86025 部队汽车连
邮编:733003
征友留言:我是一名空军战士,乃山东人氏,人皆呼我"小山东"。爱玩电脑游戏,爱交天下朋友。

李林涛(♂24)
昵称:涛涛
地址:西藏日喀则康马县电信局嘎拉邮电所
邮编:857500
电话:0892-8212328
征友留言:我是一个十足的电脑游戏迷。在蓝天白云下只有雪山和草原相伴,孤独的我时时期盼着你的友谊。

端木莞(♀17)
星座:双鱼
地址:北京市牛栏山一中高二(6)班
邮编:101301
E-mail:zest@263.net
征友留言:结交我这样的笔友,你会发现不同凡响的惊喜。让我们共享网上的快乐!

翟吉翔(♂17)
笔名:乌羽
绰号:chicken
星座:天秤
地址:浙江新昌城关镇城东五村 12 幢 2 号
邮编:312500
征友留言:愿与不懈地也是永远地支持国产游戏的玩家结为铁杆之友,共同组成国产游戏坚实的后防线!

闫勇(♂18)
星座:射手
地址:四川省成都市小福建营巷 7 号一单元 19 号
邮编:610015
E-mail:yy22@21cn.com
征友留言:爱好和电脑有关的一切、音乐、杂志、旅游、球类体育等,很想很想能有和我兴趣大致相同的朋友,特别是比我大的姐姐,当然同性也很好。怎么样?我期待着有心人的来信!

杨鸿博(♂15)
别名:Autumn
地址:山东青岛道口路 17 号公交集团教育培训处 贾智敏收转
邮编:266021
征友留言:你不一定要有多高的电脑技术,不一定要有多长的游戏龄,只要我们大家真诚相待,就可以成为朋友,共同进步,共同提高。

马顺星(♂18)
职业:军人
绰号:小马哥
星座:水瓶
地址:武警新疆阿克苏边防支队警通中队
邮编:843000
征友留言:我是一名边防武警战士,也是一个 PC 游戏迷。愿与各路游戏高手及爱好者切磋技艺,大家一起游戏人间。

王伟(♂23)
星座:巨蟹
地址:天津塘沽 595 信箱中海石油海洋工程检验公司
邮编:300452
征友留言:4 年前,一个通宵的煎熬使我对电脑游戏由恨生爱,从此一发不可收拾,自诩为 Game Fans。足球是我的另一大爱好,自诩为资深球迷。愿一纸"未来之书"能使你我相识,共同探讨 Game、Football 和美好的生活。

徐开远(♂17)
别名:小鱼儿
星座:处女
地址:上海宝山区淞滨路 77 弄 17 号 403 室
邮编:200940
E-mail:xkyfast@kali.com.cn
征友留言:我认为留言是虚构的。如果你想了解我或成为朋友,那就来信吧!我相信我们会成为 good friend,Come on!

1999 年第 6 期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章:
1. 特别企划:战争与战争游戏
2. 佳作赏析:盟军敢死队;使命召唤
3. 网络港口:愤怒下的幽默

读者最不欣赏的文章:
1. 文渊阁:一个大学生网虫的自述
2. 文渊阁:狮头船长传略
3. 阶梯教室:尝鲜 Windows2000

读者认为最好的彩页:极品飞车

读者最喜欢的 3 个栏目:
①佳作赏析②攻略手记③硬件兵工厂

读者最不喜欢的 3 个栏目:
①文渊阁②网络港口③阶梯教室

1999 年第 6 期幸运读者名单

地区	姓名	地区	姓名
甘肃兰州	孙筱刚	湖南岳阳	周 蕖
湖北武汉	高 原	甘肃兰州	刘 杰
北 京	韩 莹	湖南长沙	黄力生
北 京	张 拓	陕西安康	叶 楠
天 津	邱 刚	福建厦门	林宏达
广东汕头	李 翔	江西南昌	孟如钢
浙江杭州	罗 侃	江苏南京	邹 谷
黑龙江哈尔滨	孙 丁		

1999 年第 7 期广告意见征答获奖名单

地区	姓名	地区	姓名
上 海	蒋元方	北 京	郑鸿岳
甘肃兰州	李 科	山西大同	孟振华
山东临沂	刘中建	江苏南京	邹 辉
山东平度	杜雅芹	安徽芜湖	李 威
新疆乌鲁木齐	柳杨	天 津	孙 雷

蔡锴(♂18)
地址:江西省南昌市西湖区算子桥街 29 号
邮编:330003
电话:0791-6105705
征友留言:本人酷爱 PC 硬件、游戏,自小学开始就修炼了一身"好功夫",还爱好集邮、音乐,特别爱听王菲的歌。多说无益,朋友,来信吧,我会用真诚的心对待每一封信。

劳崇宾(♂25)
别名:丹心
星座:天蝎
地址:广西合浦县邮政局
邮编:536100
E-mail:lchb@163.net
征友留言:本人喜欢玩"泥巴",对《西游记 2000》特"感冒"。亲爱的朋友,一起来结伴"捉泥鳅"吧!



国内统一刊号:CN11－3450/TP

定价:6.80元